le mag des **consoles**

Joypad

N°40 • 32 FRANCS • MARS 1995

SOLEIL LA SOLUTION COMPLETE

Cadeau !

LE POSTER NBA JAM T.E.

et toutes les astuces du jeu !

New look

Les tests les plus complets de toute la Presse

Joypad INTERNATIONAL

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD N°40 • MARS 1995

Kileak the Blood : LE DOOM DE LA PLAYSTATION

REPORTAGE : Takara vous dévoile tout Toshinden

VIRTUA FIGHTER 2 ARCADE Tous les coups !

32 PAGES Chaque mois dans JOYPAD ! TOUTES LES INFOS EN DIRECT DU JAPON ET DES USA

GRATUIT 2 MAG EN 1 !

Shining Force CD

La Légende de Thor

Soleil :

SEGA JOUE LA CARTE DE L'AVENTURE

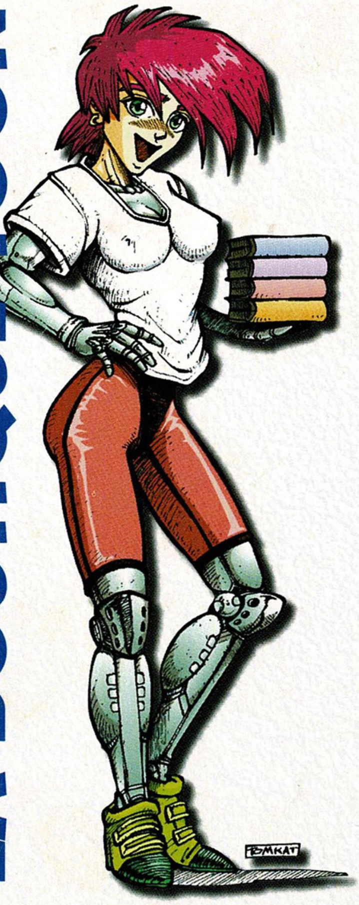
X MEN

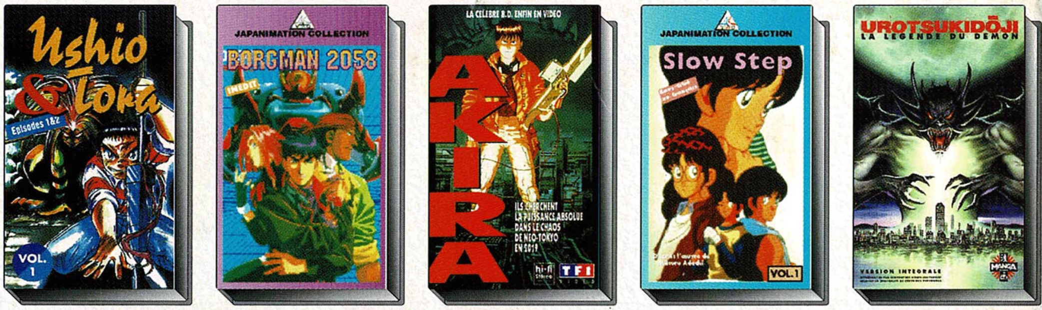
Tout, du comics à l'arcade

T 4161 - 40 - 32,00 F

TIENS ! LES NOUVEAUX

LA BOUTIQUE TOON





- ❑ **Akira le film** Secam VF **147 F**
- ❑ **Akira le film** Laser Disc VF **397 F**
- ❑ **Borgman 2058** Secam S.t. F. **147 F**

En 2058 à Tokyo, 3 jeunes gens munis d'armures spéciales luttent contre le crime.

- ❑ **Cyber City Vol.1** Secam VF **127 F**
- ❑ **Cyber City Vol.2** Secam VF **127 F**

Dans un Tokyo du futur, on fait appel à des repris de justice pour résoudre les affaires délicates.

- ❑ **Dominion Vol.1** Secam VF **147 F**
- ❑ **Dominion Vol.2** Secam VF **147 F**

Les aventures souvent loufoques d'une section de police aux méthodes originales.

- ❑ **Lemnear** Secam S.t. F. **137 F**
- ❑ **Lodoss 1** Secam S.t. F. (ép. 1-3) **167 F**
- ❑ **Lodoss 2** Secam S.t. F. (ép. 4-5) **137 F**
- ❑ **Lodoss 3** Secam S.t. F. (ép. 6-7) **137 F**
- ❑ **Pack Lodoss Vol 1+2** **297 F**
- ❑ **Pack Lodoss Vol 1+2+3** **397 F**

Les aventures de Pam et ses amis. On fait connaissance dans le volume 3 de la belle elfe noire Pirotess...

- ❑ **Slow Step** Secam S.t. F. **147 F**

Une lycéenne, témoin d'un crime, doit se déguiser pour échapper à ses agresseurs.

- ❑ **Urotsukidôji** Secam VF **167 F**
- ❑ **Urotsukidôji II** Pal V Ang. **147 F**
- ❑ **Urotsukidôji III.1** Pal V Ang. **147 F**
- ❑ **Urotsukidôji III.2** Pal V Ang. **147 F**

- ❑ **Urotsukidôji III.3** Pal V Ang. **167 F**
- ❑ **Urotsukidôji III.4** Pal V Ang. **167 F**
- ❑ **Ushio & Tora V.1** Secam S.t. F. **117 F**
- ❑ **Ushio & Tora V.2** Secam S.t. F. **117 F**

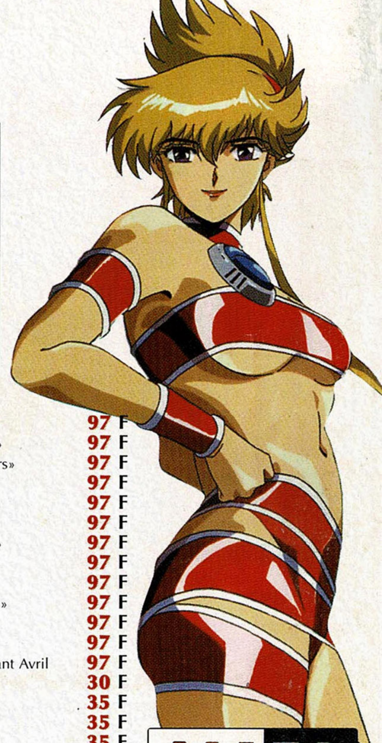
Ushio, un garçon, libère un démon emprisonné dans un temple. Il devra sympathiser avec lui pour se débarrasser d'autres créatures.

- ❑ **Yohko Vol.1** Secam S.t. F. **117 F**
- ❑ **Yohko Vol.2** Secam S.t. F. **117 F**

Yohko, une jeune fille de 16 ans, se retrouve malgré elle à chasser les démons...

- ❑ **Pack Lodoss Vol 1+2** **297 F**
- ❑ **Pack Lodoss Vol 1+2+3** **397 F**

PACK : 297 F



Lodoss

Mangas **Ranma 1/2** en Français (N & B)
Sortie du Tome 13 fin mars.

- ❑ **Tome 1** «La source maléfique» **37 F**
- ❑ **Tome 2** «La rose noire» **37 F**
- ❑ **Tome 3** «L'épreuve de force» **37 F**
- ❑ **Tome 4** «La guerre froide» **37 F**
- ❑ **Tome 5** «Les félins» **37 F**
- ❑ **Tome 6** «L'ancêtre» **37 F**

Vidéos **Ranma 1/2** sous-titrées en Français.
Sortie du volume 2 fin mars.

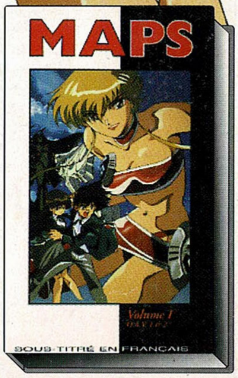
- ❑ **Vol.1** (Oav 1&2) **147 F**
- ❑ **Vol.2** (Oav 3&4) **147 F**
- ❑ **PACK Ranma 1/2** **297 F**

1 vidéo Ranma au choix et 5 mangas Ranma au choix
N'oubliez pas de préciser à la commande.

PACK : 297 F

- ❑ **Black Magic** **77 F**
- ❑ **Crying Freeman Tome 1** **47 F**
- ❑ **Docteur Slump Tome 1** **37 F**
- ❑ **Dominion** **77 F**
- ❑ **Gunnm Tome 1** **37 F**
- ❑ **Sailor Moon Tome 1** **37 F**
- ❑ **Sailor Moon T.2** (fin mars) **37 F**
- ❑ **Street Fighter II Tome 1** **47 F**
- ❑ **Street Fighter II T.2** (fin mars) **47 F**

- ❑ **Akira 1** «L'autoroute» **97 F**
- ❑ **Akira 2** «Cycle Wars» **97 F**
- ❑ **Akira 3** «Les chasseurs» **97 F**
- ❑ **Akira 4** «Le réveil» **97 F**
- ❑ **Akira 5** «Désespoir» **97 F**
- ❑ **Akira 6** «Chaos» **97 F**
- ❑ **Akira 7** «Révélations» **97 F**
- ❑ **Akira 8** «Le déluge» **97 F**
- ❑ **Akira 9** «Visions» **97 F**
- ❑ **Akira 10** «Revanches» **97 F**
- ❑ **Akira 11** «Chocs» **97 F**
- ❑ **Akira 12** «Lumière» **97 F**
- ❑ **Akira 13** Sortie courant Avril **97 F**
- ❑ **Animeland 1** **30 F**
- ❑ **Animeland 15** **35 F**
- ❑ **Animeland 16** **35 F**
- ❑ **Animeland 17** **35 F**
- ❑ **Appleseed Tome 1** **77 F**
- ❑ **Appleseed Tome 2** **77 F**
- ❑ **Kaméha 1&2 reliés** **47 F**
- ❑ **Nomad Tome 1** **97 F**
- ❑ **Nomad Tome 2** **97 F**
- ❑ **Orion Tome 1** **77 F**
- ❑ **Orion Tome 2** **77 F**
- ❑ **Vidéo Girl Aï Tome 1** **30 F**
- ❑ **Vidéo Girl Aï Tome 2** **30 F**
- ❑ **Vidéo Girl Aï Tome 3** **30 F**
- ❑ **Vidéo Girl Aï Tome 4** **30 F**
- ❑ **Vidéo Girl Aï Tome 5** **30 F**



- ❑ **MAPS Vol.1** (Secam S.t. F.) **147 F**

Une androïde recherche un jeune garçon qui se révèle être le descendant de pirates de l'espace. Ces mêmes pirates ont caché quelque part un fabuleux trésor.

DBZ SONT LÀ ! (ENTRE AUTRES)

Vidéos **Dragon Ball Z** Secam, en version Française. Sortie des 4 nouveautés (9-11 et Le film courant Mars). Les jaquettes de ces 4 vidéos ne sont pas définitives.

- ❑ **DBZ 1** «La poursuite de Garlic» **137 F**
- ❑ **DBZ 2** «Le robot des glaces» **137 F**
- ❑ **DBZ 3** «Le combat fratricide» **137 F**
- ❑ **DBZ 4** «La menace de Namec» **137 F**
- ❑ **DBZ 5** «La revanche de Cooler» **147 F**
- ❑ **DBZ 6** «100000 guerriers...» **147 F**
- ❑ **DBZ 7** «L'offensive des cyborgs» **147 F**
- ❑ **DBZ 8** «Broly le super guerrier» **147 F**
- ❑ **DBZ 9** «Mercenaires de l'espace» **147 F**
  Le fameux Bojack vient perturber un tournoi d'arts martiaux intergalactiques...
- ❑ **DBZ 10** «Le père de Son Goku **147 F**
  Le volume 10 est un épisode spécial racontant toute l'histoire de Badack, le père de Son Goku et son combat contre Freezer. (Il le défrisa et le mit au frigo.) (Non, c'est pas vrai.)
- ❑ **DBZ 11** «L'histoire de Trunks» **147 F**
  Autre épisode spécial qui dévoile le futur chaotique d'où vient Trunks avant de remonter le temps pour guérir Son Goku.
- ❑ **DB Le Film** Vol.1 «Shenron» **147 F**
  Réédition du premier film de Dragon Ball, sans le Z.
- ❑ **PACK DBZ 3 vidéos** **397 F**
  3 vidéos Dragon Ball Z au choix et un manga Dragon Ball au choix.
  N'oubliez pas de préciser à la commande.
- ❑ **PACK DBZ 4 vidéos** **497 F**
  4 vidéos Dragon Ball Z au choix, un manga à 37 F au choix et 10 cartes Hero Collection !
  N'oubliez pas de préciser à la commande.
- ❑ **PACK DBZ 8 vidéos** **897 F**
  8 vidéos Dragon Ball 2 au choix, un manga Dragon Ball au choix et 10 Points Toon supplémentaires (soit 18 Points Toon d'un coup, de quoi avoir une vidéo gratuite !)
  N'oubliez pas de préciser à la commande.

- ❑ **PACK DBZ 4 vidéos** **497 F**
  4 vidéos Dragon Ball Z au choix, un manga à 37 F au choix et 10 cartes Hero Collection !
  N'oubliez pas de préciser à la commande.

PACK : 497 F

Mangas **Dragon Ball** en Français (N & B)
Sortie du Tome 13 fin mars.

- ❑ **Tome 1** «Sangoku» **37 F**
- ❑ **Tome 2** «Kamehameha» **37 F**
- ❑ **Tome 3** «L'initiation» **37 F**
- ❑ **Tome 4** «Le tournoi» **37 F**
- ❑ **Tome 5** «L'ultime combat» **37 F**
- ❑ **Tome 6** «L'empire du ruban...» **37 F**
- ❑ **Tome 7** «La menace» **37 F**
- ❑ **Tome 8** «Le duel» **37 F**
- ❑ **Tome 9** «Sangohan» **37 F**
- ❑ **Tome 10** «Le miraculé» **37 F**
- ❑ **Tome 11** «Le grand défi» **37 F**
- ❑ **Tome 12** «Les forces du mal» **37 F**
- ❑ **Tome 13** «L'empire du chaos» **37 F**

Mangas Dragon Ball Z en **japonais** (N & B)

- ❑ **DBZ 36** **40 F**
- ❑ **DBZ 37** **40 F**
- ❑ **DBZ 38** **40 F**
- ❑ **DBZ 39** **40 F**
- ❑ **DBZ 40** (sortie courant Mars) **40 F**

PACK : 297 F

- ❑ **PACK Iria+Venus War** **297 F**
  Qualité des scénarios et de l'animation : ces cassettes sont le coup de coeur de La Boutique Toon !
- ❑ **Venus War** (Secam VF) **167 F**
  Une jeune journaliste se retrouve mêlée à une bande de motards rebelles occupant Vénus (la planète). Un grand film de science fiction.
- ❑ **Iria Vol.1** (Secam S.t. F.) **137 F**
  Sur la planète Mice, Iria affronte le Zeiram, une créature monstrueuse et sanguinaire. D'après les personnages de l'auteur de Video Girl AÏ. (Masakazu Katsura)

NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT !

COMMANDER, DEMANDER LE CATALOGUE :
Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec votre règlement. **Expédition** le jour même de la réception de votre commande !
Réservation d'articles : commandez séparément, ils vous seront expédiés dès leur sortie. Si vous payez par **carte bancaire**, vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel.
Chronopost (J+1) ou **coursier** (livraison le soir-même à Paris) : commandez par téléphone (uniquement paiement par CB).

(16.1) 49.76.19.63
Lun-Ven 10h-19h
Fax (16.1)43.97.32.36

3614 TOON
Commande
Promos

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

A retourner **sans affranchir** à : (n'oubliez pas le paiement !)
La Boutique Toon / Libre réponse n°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

	TITRES	PRIX
1		
2		
3		
4		
5		
	5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert	
6		
7		
	Catalogue couleur Mars-Mai 95 (24 pages)	Gratuit

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
Date de naissance :

JP0395

FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NB. D'ARTICLES

FRANCE MÉTROPOLITAINE / DOM TOM :	
Envoi normal (5 jours environ)	27 F
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)	**37 F**
Supplément envoi recommandé	12 F
DOM (Recommandé avion)	57 F
TOM (Recommandé avion)	87 F
EUROPE	
Envoi recommandé économique	60 F
Contre-remboursement : ajoutez	39 F
TOTAL À PAYER	

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° ______ ______ ______ ______

Expire à fin : _____ / _____

Signature :

❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque

L'Edito fidèle à lui-même

Joypad change de look ! A la question "qu'allez-vous trouver dans ce nouveau Joypad ?", j'ai plusieurs réponses. Vous allez tout d'abord trouver des lettres qui se suivent et qui forment des phrases. Vous trouverez ensuite un nombre incalculable d'images (enfin, presque, mais pour les compter, vous allez passer du temps. Tiens, ça me donne une idée de concours. Les deux premiers qui me donnent le nombre de photos d'écrans de jeu dans Joypad gagnent un cadeau surprise complètement dingues. Pour comprendre, jetez donc un oeil dans le test de la Légende de Thor pour y découvrir des photos que vous ne verrez nulle part ailleurs. Dans ces tests, vous découvrirez aussi des astuces pour mieux profiter de vos jeux, des duels entre jeux similaires, des commentaires précis et des descriptifs détaillés. Et ça, vous ne le trouverez nulle part ailleurs.

Vous l'aurez remarqué, Joypad se dote de nouvelles rubriques. Commençons par le commencement. Impossible de le manquer, Joypad a maintenant un petit frère, un Joypad International. A l'intérieur de celui-ci, vous trouverez des news, des previews, des tips, des tests, des reportages en direct live (enfin, presque, il nous faut le temps d'imprimer le magazine) du Japon mais aussi des Etats-Unis où nous avons envoyé l'un de nos plus fins limiers. Ce supplément gratuit de 32 pages, vous le retrouverez bien entendu désormais chaque mois dans Joypad. C'est le moment de commencer une nouvelle collection. Vous en connaissez beaucoup vous des lecteurs qui, en achetant un seul magazine en récupèrent instantanément deux ? Hormis les lecteurs de magazines d'oenologie, je ne n'en vois pas. Maintenant, à l'intérieur de Joypad, vous trouverez plus de reportages, des solutions complètes pour les meilleurs jeux d'aventures ou de rôle du moment, des dossiers qui vous apprendront tous les coups des jeux de baston d'arcade, une rubrique consacrée aux CD audio et aux cassettes vidéo à ne pas manquer et un Anim'Paaad encore plus complet pour absolument tout savoir sur l'animation japonaise, les mangas et tout ce qui va avec. Ouf ! Mais ce n'est pas tout. Vous avez dû vous en rendre compte à l'instant même en tenant ce Joypad "New look" entre vos deux mimines tremblantes d'émotion. Joypad a désormais un "dos carré". Finies les couvertures qui se déchirent, les mag qui ne tiennent pas debout dans la bibliothèque et les agrafes qui disparaissent du centre du magazine. Tout ça, c'est de l'histoire ancienne. Maintenant, Joypad, c'est "carré" (-ment bon bien sûr). Enfin, dernier changement qui concerne plus votre porte-monnaie que vos yeux, Joypad change de prix. Après quatre années, Joypad a décidé de se donner les moyens de vous en donner plus. Et puis, sachant que vous gardez votre mag durant trente ou trente-et-un jours, c'est en fait un investissement d'environ sept centimes par jour. Ce n'est même pas le prix d'un Carambar alors... Et puis pour sept centimes par jour, vous aurez 24 heures de lecture avec des reportages, des tests et des photos d'enfer. Sept centimes c'est quoi ?

Alors, avant de vous laissez découvrir ce tout nouveau Joypad, l'équipe entière, de Kuribo en plein Tokyo à notre fin limier à Los Angeles en passant par la rédaction de Levallois, se joint à moi pour vous souhaiter une bonne lecture. Et puis, si ce Joypad "New Look" vous a plu, ou déplu - c'est possible ? - n'hésitez surtout pas à nous le faire savoir en nous écrivant à l'adresse habituelle.

Allez, éclatez-vous ! T.S.R.

som

JOYPAD 40

ANIM'PAAD !

Toutes les vidéos du moment, tous les mangas sont dans Anim'Paaad. Si vous ne voulez pas passer à côté de l'essentiel, précipitez-vous vite à la page 106. Le Japon arrive dans votre salon au son des Tetsuo et Kaneda ! Et c'est page 106

maire

MARS 1995

Retrouvez Joypad International, votre nouveau supplément gratuit, à l'intérieur. Pour tout savoir sur les jeux US et japonais.

TESTS ET PREVIEWS

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés :HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef adjoint : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Olivier Revenu, Corinne Bismuth, avec l'aide précieuse de Dominique Desseigne & Michael Cambour
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Publicité : Isabelle Weill
Tests : Olivier Prézeau, Grégoire Helot (GREG), Yuriko Kagotani, Nourdine Nini (TRAZOM). Benjamin Janssens (JUDGE DREDD). Illustrateur : KENDY TY
Trucs & astuces : Tonton Stéph'
Correspondant au JAPON : Kagotani Christophe
Correspondant UK : Derek Dela Fuente
Abonnement Téléphone : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10. Photogravure : Compo imprim, SLJ, Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages. et un poster piqué en son centre.

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p143.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N°Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°s) : 1 490 FB
Illustration de couv. X-MEN © MARVEL ENTERTAINMENT INC. 1995
DIFFUSION CONTROLE OJD 1993

Courrier

FACILE ET MESQUIN, MAIS À PRENDRE AU SECOND DEGRÉ OU COMME GAG QUAND MEME.

ROGER DE SKYPOP

Ce mois-ci, rien ne va plus et tout m'énerve. Vous me direz, "ça arrive", et vous aurez raison. N'est-ce pas le pied, en effet, de voir tout en noir, de penser que tout le monde est stupide, laid et n'a rien compris à la vie ? N'est-ce pas superbement agréable de donner la réponse à une question que l'on vous pose, en mettant l'accent sur l'ignorance de celui qui a posé la question et en lui démontrant, par votre savoir finalement pas plus grand que le sien, qu'il n'est qu'un sombre sous-fifre indigne de côtoyer les gens comme vous ? Moi je dis que c'est tellement bon que, pour une fois, mon humeur négative va transparaître sur mon travail rédactionnel et que vous allez tous déguster, vous les téméraires lecteurs qui m'ont envoyé des écrits (lettres ?).

SALUT A TOI, O GRAND GREG!

- Oui, oui... Tout d'abord, bravo pour votre mag qui est actuellement, et j'espère le restera, le plus mieux de tous les magazines. **- Quel langage, mon pote !** Mais voici ma question : je vais m'acheter une PS-X en Amérique, et... **- Stop ! Alors là, déjà, on ne dit pas PS-X mais PlayStation. PlayStation, c'est le nom de la machine, tu vois, et PS-X c'est son nom de code lorsqu'elle était encore à l'état de projet. Alors libre à toi de croire que la PlayStation est un projet, mais franchement ça fait un peu le mec en retard. Cela dit, tu es tout à fait en droit de passer pour un type qui ne sort pas de chez lui, ça ne me regarde pas.**
...je me pose la question suivante : une fois en Amérique, est-ce que je pourrai acheter un adaptateur pour que.... **- Hum, je veux pas me répéter non plus, mais il était déjà clairement explicite dans le numéro précédent que fabriquer un adaptateur pour les différentes PlayStation relève du miracle. Sony a, comme tu ne peux pas le savoir, tout prévu pour qu'un adaptateur ne soit pas réalisable. Port memory-card = impossible, il n'envoie pas de message avant l'allumage de la console, èt ne peut intercepter les signaux de lecture de la nationalité du jeu. Par le port arrière ? Pourquoi pas, mais cela le condamnera pour ses utilisations officielles futures. Voilà !**

Franck Ricard

HELLO, JOYPAD!

Vous pouvez me dire pourquoi vous avez supprimé Dessinator Mania et les photos qui tuent ? **- Oui, tout simplement parce qu'on voulait changer. Les dessins c'est bien, mais là on songe à faire un concours de fiches cuisine. Tu vois ? Du genre, "la meilleure recette du mois".** Moi j'aimais bien ça, snif ! **- Irrécupérable !** À part ça, j'trouve votre système de soluces super. **- Fayot !**
1) J'ai une Megadrive II... **- Il en faut !** ...et j'hésite entre Earthworm Jim et Mickey Mania. Peux-tu me dire lequel choisir, s'il te plaît ? **- Étant donné que ce sont des jeux dont la qualité ne se discute pas, je me demande pourquoi on en parle. C'est vrai ? Si tu es un débutant (il y en a encore, il paraît), je te conseille Mickey. Earthworm est bien plus difficile. Alors, tu oses ?**
2) Pouvez-vous me dire pourquoi vous n'avez pas mis de petit cadeau dans votre numéro de février ? **- Parce qu'on ne s'appelle pas "Pif Gadget", tiens !**
3) Ho, grand génie tonton Stef ! Je t'en supplie, peux-tu mettre la soluce complète de Landstalker dans les prochains numéros, et idem pour Final Fantasy III ? **Non, voilà ! Et pour Final Fantasy III, nous l'avons déjà passée.**

Mickworm Jim

SALUT, À TOUTE LA RÉDAC DE JOYPAD!

Si je vous écris, c'est parce que j'ai un problème. **- Tiens, je ne m'en serais pas douté. On vous connaît, les lecteurs, c'est lorsque vous avez des questions ou des ennuis que vous nous écrivez, mais sinon rien, pas un mot gentil, ni même une seule carte de vœux. Bande d'arrivistes !**
Voilà, j'ai acheté, il y a déjà un certain temps, Final Fantasy III... **- Hum, super !**
...et je voudrais savoir :
- Pourquoi, lorsque je suis sur la carte, l'écran est noir dans les options, skills, item, equip, parce que c'est très gênant !
- Pourquoi la fin ne "marche"-t-elle pas correctement ? C'est-à-dire quand on revoit tous les personnages. Arrivé à Gogo, l'écran devient noir bien qu'il y ait la musique.
- Si vous connaissez un bon moyen d'arrêter de fumer la moquette.
- Pourquoi Square Soft n'a pas traduit Final Fantasy V avant le VI ? Y a-t-il une chance de voir le FFV un jour traduit en américain ?
- Euh, je voudrais pas me mêler ou faire de la morale, mais bon. Tu vois, toutes ces questions que tu te poses, est-ce qu'elles sont réellement importantes ? Crois-tu que tu vivras mieux une fois que j'y aurai répondu ? Est-ce que tu crois que les gens qui tendent la main dans le métro, jusqu'à en avoir des crampes dans leurs membres violacés, se demandent si un jour "Final Fantasy V va sortir un jour ?". Je crois que ce n'est pas cela qu'ils se demandent. Penses-tu que le pauvre soldat Serbe qui vient de partir pour le front se questionne sur la cause de la disparition "dans les options skills, item, equip..." ? Crois-tu que la dernière pensée des révolutionnaires pour un ordre nouveau et égalitaire, en Chine, avant que le char ne les réduise en amas de chair sanguinolente, soit : "arrivé à Gogo, tout devient noir, c'est bizarre, non ?". Je ne pense pas. Mais ceci dit, je vais te répondre. Alors c'est simple, tous ces bugs sont occasionnés par la vitesse de ta console FRANCAISE qui est en 50 HZ, alors que le jeu a été conçu pour une 60 HZ. D'où le bug de fin où la musique garde sa vitesse, alors que les images sont ralenties de 20 %. Images et sons étant décalés, la console "plante". Pour l'écran d'items noir, c'est normal, et n'importe quel adaptateur ne pourra rien contre cela. Quant à Final Fantasy V ou VI, je crois que c'est juste un peu impossible.

Michael de Luca

BONGY BONGY, GREG!

Ton Mag est hyper-cool, et j'ai quelques questions : **En voilà un début original !**

1) À quand DBZ2 Megadrive ? **Jamais, ce n'est pas prévu, en fait... ça va juste faire six mois que je vous le dis tous les mois.**
2) D'après la rédac, que faut-il faire ?
- Attendre l'Ultra 64 française ? **Hahahaha!**
- Attendre la Saturn française ? **Ouais, ça se défend, mais bon, quitte à prendre un truc, moi ce serait plutôt la Saturn jap qui me conviendrait le mieux.**
- Attendre la PlayStation française ? **J'y crois pas ! Enfin un qui nous a écrit PlayStation, PlayStation avec un P, deux A et un Y, et non pas "Péhaissikse". Tu as presque droit à un semblant de félicitations. Mais pour répondre à ta question, je dirais: pourquoi pas ! Tu devrais t'en tirer pour moins cher qu'en import, avec des jeux que tu pourras comprendre.**
- Se jeter sur la Saturn ou la PlayStation Import ? **Même problèmes qu'au-dessus...**
- Se jeter sur la 32X ou la 3DO. **La 3DO, je préfère ne pas en parler, elle plaît tellement plus au public axé "micro", que je ne sais pas si tu apprécierais vraiment si tu es axé "consoles". Quant à la 32X, le temps que de très bons jeux sortent dessus, ils auront l'air pourris face aux nouvelles machines qui, elles aussi, seront mieux exploitées.**
3) À part Story of Thor, y a t-il des jeux de rôle-aventure prévus sur Megadrive ?
- **"Bof, on s'en tape un peu !", nous répondait tout le monde jusqu'à hier, puisque c'est la baston qui marche chez ces vaches à lait de joueurs. Mais il paraît que, maintenant, ce qui plaît aux joueurs ce sont les jeux de rôle ; donc, bien entendu qu'il va en arriver une tripotée chez nous, p'tit gars !**

Karotto

CHER, JOYPAD, cela fait X fois que je vous écris. Pouvez-vous répondre à mes questions ? - **Ouais, allez...**
1) À quand le test de Samurai Shodown sur Megadrive ? - **Je t'aurais bien dit : "Mais tu sais pas lire ? C'est dans ce numéro-ci !", mais tu m'aurais alors rétorqué que tu ne pouvais pas le savoir car ce numéro, t'aurais pas pu le voir puisqu'il était pas prêt au moment où tu nous écrivais.**
Est-il mieux que sur Snin ? **Ouais, et non. Si tu veux du sang et des gros sprites, la version Megadrive est mieux. Si tu veux tous les personnages et des sons d'enfer, la version Snin est mieux.**
2) Est-ce que la conversion de Daytona USA sur Saturn est du genre Virtua Racing sur Megadrive ? **Daytona va en effet être presque identique à l'arcade sur cette machine qu'est la Saturn. Disons qu'en fait il sera un peu moins beau, mais légèrement mieux animé. Ceci dit, ça a l'air plutôt réussi comme conversion.**
3) Quand sortira-t-il ? Etes-vous sûrs que le volant retransmettra les chocs ? **Il sortira le 1er avril au Japon. Pour le volant, c'est une autre histoire. Un volant motorisé, ça coûte "bonbon", si tu vois ce que je veux dire. Alors, je ne sais pas toi, mais moi, je ne roule pas sur l'or.**
4) Ace Drive est-il prévu sur PlayStation ? **Oui, et là tu peux me dire merci, car j'ai corrigé ton "PS-X" en "PlayStation", histoire que les gens, en te voyant dans la rue, ne s'esclaffent pas: "Hé, regardez, c'est le gars qui a écrit "PS-X" dans Joypad, hahahaha!".**
5) Jusqu'à aujourd'hui, combien de PS-X... - **"Ahahaha, regardez, c'est lui qu'a écrit PS-X, ahahaha !"** ...et de Saturn ont été vendues aujourd'hui au Japon ? **Et bien, il s'est vendu là-bas plus de 400 000 Saturn, et on atteint bientôt les 300 000 PlayStation chez eux.**

N'guessan Brice

Le coin du Greg Masqué, spécial bêtisier.

Comme vous avez été super nombreux à nous envoyer des tas de coquilles dans les notices de jeux, il a fallu que je me tape tout le boulot moi-même. Mais merci tout de même à Stéphane Colpin qui remporte une casquette NBA Jam. Cela réveillera peut-être les autres....

SPACE HARRIER, MD32X.
Editeur : Sega
- "Lorsque vous atteignez un stage bonus, vous enfourchez votre fidèle destrier le ver de vent Uriahan."
Parvenir serait peut-être plus approprié, mais il faut déjà le faire sur le dos d'un ver de vent. Question : comment rester dessus s'il est de vent ?
- "Une fois habitué à la vitesse du jeu, servez-vous efficacement de votre puissance de feu."
Est-ce une question ? Dans ce cas, je me demande bien quel service peut demander une puissance. Des munitions?

DRAGON BALL Z, S. N.
Editeur : Bandai
- "(...) jusqu'aux combats des Jeux de Cell contre tous les Cell."
Plusieurs derniers bos : ils veulent notre mort ou quoi ?
- "Le n°16 : créé pour détruire Songoku, c'est un androïde conçu pour durer."
Pas mal le robot de chez Brandt !
- "Grâce à des organes tels que la cheminée à énergie éternelle (...)."
Ça irait plus vite de traduire par "cyborg", les gars !
- "Pour ce faire, illuminez le bouton dont vous souhaitez (...)."
Vous voilà promu homme d'église.
- "(...) mais uniquement pour des prises irradiantes (...)."
Songoku, un rescapé de Tchernobyl ?
- "Le jeu progresse en suivant l'histoire originale de Dragon Z."
Le dragon en perd ses boules !
- "Lorsque tu es attaqué, tu peux soit toucher l'adversaire, soit fuir, soit disparaître par enchantement ou riposter".
Plus clair que cette phrase, c'est dur à trouver. Un discours surréaliste ?

ROCKET KNIGHT, MD.
Editeur : Konami
En parlant de la démonstration du jeu: "Vous pouvez vouloir la regarder(...)".
Merci, c'est trop gentil !

SHINING FORCE, Megadrive.
Editeur : Sega
- "Une boule de feu (...) particulièrement utile contre les non-trépassés "
Les zombies ne seraient donc pas des morts-vivants ?

RANGER X, Megadrive.
Editeur : Sega
- "Lanceur de flammes (fourni) : cette espèce de chalumeau (...)".
Bien, les G.I. étaient des plombiers, alors ?

F1 POLE POSITION, S. N.
Editeur : Ubi Soft
Envoyé par Colpin Stephane
Lors de la description des circuits, il est écrit : "Round 3, Grand Prix du Brésil : Grazil GP".
La patrie de Senna serait-elle adepte de cuisine au saindoux ? Ça baigne dans l'huile, et ça roule comme dans du beurre.

PITFALL, Megadrive.
Editeur: Sony
- "Ses exploits atteignirent peu à peu la civilisation et il devint vite un héros plus grand que nature, une légende."
Question toute simple : quelle est la taille moyenne d'un héros, sachant que plus on raconte ses histoires, plus il grandit ?
- "Pour bondir de certains articles. Sautez sur une toile (ou autre article) et bondissez en l'air."
Pitfall se déroulerait donc dans un supermarché amazonien ? Mais qui fait sauter le plus haut ? Le riz ou la lessive ?
-"Fantôme de vapeur : on dit que c'est un produit de la sorcellerie de Zakuela, bien que personne n'ait jamais pu documenter son apparence."
Documenter une apparence, ce n'est pas mal. Faisons un cours de synthèse de documents aux ombres et autres projections de lumières.

SUPER DANY, S. Nintendo.
Editeur : Sony
En parlant des potions du jeu : "(...) elles donnent ou enlèvent de l'énergie (représentée par des curs)".
Crise cardiaque, docteur ! Que voulez-vous, il était vieux, son cœur n'aurait pas tenu plus longtemps.

Revue d[...]

Edito

PAR TSR

Ce mois-ci encore, les articles viennent des horizons les plus variés. Il y a de tout pour tout le monde. Comme nous sommes ici, à Joypad, des fans d'animation japonaise et de mangas, nous n'avons pas manqué l'excellent article du "Nouvel Observateur" que nous a envoyé Raphaël Halimi de Paris. La presse dite "généraliste" n'a plus qu'à bien se tenir. Les lecteurs de Joypad ont l'œil, ils sont vigilants et ne manquent rien. Si vous aussi, il vous arrive de tomber sur un article de qualité ou bien terriblement médiocre, n'hésitez surtout pas à nous l'envoyer. Soyez sûr que nous saurons en faire bon usage... Personne n'échappe à la revue de presse !

Nintendo devant les juges pour piraterie

"Nintendo vient d'être condamné à payer plus d'un milliard de francs de dommages et intérêt par la Cour de Justice de San Francisco, pour avoir violé les droits d'Alpex Computer Corp sur un brevet déposé par cette dernière. Alpex Computer, aujourd'hui en faillite, avait déposé en 1977 un brevet sur la technique dite du "bitmapping", à l'origine de l'explosion du marché des jeux vidéo. ("The Wall Street Journal", 06/12/94)"

"Le Quotidien du Multimédia", 9 janvier 1995.

En voilà une histoire amusante ! En pleine affaire Samsung, Nintendo oublie de vérifier quels sont les brevets déposés. C'est vrai, on est étourdi parfois. Et puis, il y a des oublis qui coûtent cher. Par exemple, je gare ma voiture sur une zone à parcmètre. Jusque-là, rien d'anormal. Mais parce que je suis le plus grand étourdi de la terre, j'oublie de mettre ma symbolique – mais néanmoins nécessaire – pièce de dix francs dans la machine qui se trouve à côté. Une contractuelle passe, et paf ! 120 francs d'amende pour ce malencontreux oubli. Autre exemple : il faut que je paie mes impôts. Comme je suis le plus grand étourdi de la galaxie, je songe à la chose en plein mois de mars (juste maintenant !) et je préviens les impôts qui me disent "rien de grave, la majoration est tout juste de 10 %". Paf ! 500 francs à payer ! Rebelote ! Autre exemple, je m'appelle Nintendo, enfin, j'imagine, et je gagne des milliards de francs, de dollars et de roupies en faisant des jeux vidéo qui utilisent la technique du "bitmapping". Mais, comme je suis le plus grand étourdi du cosmos, je ne pense pas à vérifier si cette technique que j'emploie n'est pas déposée. Et paf ! Rebelote, voilà que je paie un petit milliard de francs (il y a quand même 9 zéros dans ce chiffre !). Comme quoi, les petits tracas, les ennuis quotidiens, ça touche tout le monde.

Tout[...] voul[...]

"La polémique n'est pas nouvelle : les jeux vidéo sont-ils dangereux pour vos enfants ? Abrutissants ou générateurs de stress ? Ou au contraire ont-ils des qualités éducatives ? Il semblerait que tous ces éléments contiennent une part de vérité. Bien sûr, les jeux vidéo font appel aux capacités intellectuelles des enfants à travers de nombreuses sollicitations : réflexion, mémoire et attention, anticipation, réflexe et jeu tactique, imaginaire, patience et persévérance... À l'inverse, on les afflige de plusieurs maux. (...)
Quant à l'influence sur les résultats scolaires, une étude a permis de mettre en lumière la faible importance de ce facteur dans l'échec scolaire. Pour preuve, le même nombre d'enfants présentant de bons résultats jouent

L'apocalypse des Mangas

"En idéogramme japonais, manga signifie "images irresponsables". Très populaires en pays nippon, les mangas, dessins animés givrés, morbides, hyperviolents et superérotiques, se situent à mi-chemin du jeu vidéo et du film d'action à la "Terminator". Le spectre d'un Armageddon techno est toujours présent. Les chevaliers du siècle futur se battent contre la mort. Ces fables, nées après la guerre dans un Japon traumatisé par Hiroshima, ont leur langage : "Otaku" pour obsédé, accro, "Kawaii" pour mignon, "Mecha" pour mécanique, robot, "New Type" pour mutation génétique, "Chan" pour mon petit, mon chéri. Les versions françaises et non censurées des maîtres du genre, Yazuhiko, Tomini, Kawajari, Tezuka, Takayama, sortent bientôt en cassettes (PFC Vidéo)."

"Le Nouvel Observateur", rubrique "Médias", Philippe Gavi, semaine du 12 au 18 janvier.

Paradoxal, cet article du "Nouvel Observateur". Au regard du seul titre du magazine, on se serait attendu à plus d'ouverture d'esprit. Au contraire, on se retrouve avec un concentré de poncifs qui, autre paradoxe pour un magazine d'informations, n'apporte aucune information véritable. Alors comme ça, on nous parle des mangas ? Très bien. Que faut-il en retenir ? Qu'ils sont "givrés, morbides, hyperviolents et superérotiques", qu'ils "se situent à mi-chemin du jeu vidéo et du film d'action à la "Terminator" ? Mangas et jeux vidéo viennent majoritairement du Japon ? Qu'à cela ne tienne, on met les deux dans le même sac. Et puis, si la première partie du descriptif colle à des films d'animation de la trempe d'un Urotsukidoji, n'est-ce pas un peu abuser que de généraliser ? Des mangas ou des films d'animation, on vous en trouve des dizaines qui ne sont pas "superérotiques" ni "givrés" (jugement de valeur aussi subjectif qu'inintéressant). Alors, les articles à tendance anti-nipponne, on s'en passe. Bien sûr, certains lecteurs de magazines d'informations en raffolent. Mais tant que le Japon inquiètera, on rencontrera des articles dans ce ton-là.

La gu[...]

"Jusqu'à présent, le monde était simple : à gauche Sega avec sa Megadrive, à droite Nintendo, avec la Super Nintendo. À eux deux, les rois japonais de la console branchée sur télévision et des cartouches de jeux raflaient 98 % du marché français du jeu vidéo (3 milliards de francs, autant que les ventes de musique) abandonnant aux autres les miettes.
Stagnation du marché
Mais voilà qu'après plusieurs années d'hégémonie, les deux géants s'essoufflent : le marché français a stagné l'an dernier en volume, et a baissé de 18 % en valeur sur fond de guerre des prix entre les deux frères enne-

e presse

ce que vous avez toujours savoir sur les jeux vidéo...

aux jeux vidéo que ceux ayant de mauvais résultats. Gérard Bonnafont, psychosociologue explique même que "le jeu vidéo permet d'apprivoiser leur futur environnement d'adultes (domotiques, interactivité, etc.)".
Les parents doivent prendre garde à ce que le jeu vidéo reste un complément aux autres activités de l'enfant, une récompense cantonnée à des plages horaires définies. Et pourquoi ne pas entrer dans leurs jeux, afin qu'ils vous suivent plus volontiers dans d'autres activités ?"

"Tandem", rubrique "Junior", n°4 février-mai 1995

Une fois n'est pas coutume, voici un article intelligemment mené. Bien sûr, le titre en est un rien prétentieux, car vouloir dire "tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les jeux vidéo..." en deux colonnes ne me paraît pas réalisable. Néanmoins le projet reste louable, et l'article s'avère rondement mené. Dommage que le nom du rédacteur n'apparaisse pas ici. Après un tour d'horizon assez complet des "on dit" sur les jeux vidéo, l'auteur parvient à faire le point, de façon assez objective, sur les véritables risques du jeu vidéo, comprenant que l'excès ne peut qu'être nuisible. Mais ce n'est un secret pour personne, en toute chose l'excès est nocif. Regardez : si j'ingurgite quarante-trois litres de lait (même frais), il y a de fortes chances que je sois malade très vite. Si je me scotche à mon écran de télé pour regarder l'intégrale de "Santa Barbara", il est alors fort probable que mes yeux auront quelque problème, mais il est aussi très possible que je devienne complètement taré. Idem si je ne m'arrête pas de temps en temps, lorsque je joue, pour manger ou bien alors pour faire un tour aux toilettes. Ne riez pas, tout le monde connaît ça. La conclusion de cet article soulève un problème intéressant : l'attitude des parents face au phénomène des jeux vidéo. Les parents les plus judicieux doivent, et c'est là une conclusion tout à fait personnelle, basée sur une expérience non moins personnelle, s'intéresser aux jeux un minimum. Je ne dis pas qu'ils doivent jouer, mais simplement écouter les commentaires du joueur qui a toujours envie de partager ce qu'il a pu découvrir dans un jeu. Etre à l'écoute de son enfant, c'est sans aucun doute le principe le plus basique de toute éducation. Bien sûr, jouer c'est encore mieux. Certains jeux connus pour leur convivialité peuvent aider certains parents à s'initier aux plaisirs du jeu vidéo en groupe. Je pense notamment à Bomber Man ou bien Puyo Puyo (Dr Robotnik Mean's Bean Machine). Les parents inquiets de voir leur enfant passer sa vie devant son écran devraient peut-être – c'est une hypothèse – se poser une question : pourquoi n'en décolle-t-il jamais ? La réponse, est simple : si ce joueur avait des parents un tant soit peu intéressants, sans doute aimerait-il passer plus de temps en leur compagnie pour sortir, aller au ciné, jouer au bridge... ou ce que vous voulez.
Mais lorsqu'on rentre chez soi et que l'on se sent isolé, presque étranger, le plus amusant reste encore l'évasion par le jeu ou bien encore par la lecture (c'est un autre genre ; je ne vais pas comparer Proust à Nintendo !). Je m'arrête là sur un sujet qui mériterait un ouvrage entier, en laissant la parole aux parents ou lecteurs désireux de donner une suite à ces propos. Si jamais, ami lecteur, tes parents viennent à lire cet article, qu'ils n'hésitent surtout pas à réagir et à m'écrire. Je me ferai une indicible joie de leur répondre. Voilà, c'est dit.

erre des jeux vidéo

mis. Cette année encore, les ventes devraient accuser un recul d'environ 10 %.
La console de puissance 16 bits est "en bout de course", reconnaît-on chez Sega, et les vraies nouveautés n'arriveront sur le marché qu'en 1995. Au printemps, Sega lance une console 32 bits et tente d'occuper le terrain avec une extension qui porte à 32 bits la capacité de la "Megadrive".
Saut technologique
Quant à Nintendo, il tente le saut technologique en passant directement au 64 bits. La console "Project Reality" conçue avec Silicon Graphics, le constructeur qui a participé aux effets spéciaux de "Jurassic Park", arrivera tout juste sur le marché pour Noël 1995."

"L'Éveil de la Haute-Loire", 11 décembre 1994.

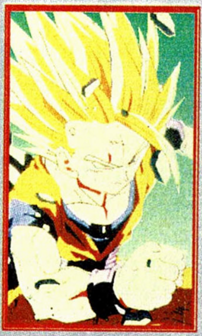
Ce n'est pas la joie semble-t-il, sur le marché du jeu. Nintendo et Sega se laissent un peu aller. Où en est-on de la course à l'innovation ? L'extension 32X ? Génial ! Cosmic Carnage... After Burner... Space Harrier... Wouah ! On oublie. L'Ultre 64 ? Qui ne s'appelle plus "Project Reality" pour info. Très bien. Deux machines d'arcade, mais la console se fait discrète. On dit qu'elle sortira fin 1995. Peut-être, rien n'est certain. Une chose est sûre, le marché du jeu vidéo se cherche et Sony cherche le marché du jeu vidéo. Après une tentative réussie au Japon, la sortie mondiale ne devrait plus tarder. Pourtant, le marché du jeu en ce début d'année reste morose. Ce n'est pas qu'on s'ennuie, mais les véritables "hits" se font rares. Heureusement pour nous, Sega et Nintendo se mettent au jeu d'aventure avec Secret of Mana, Final Fantasy II ou La Légende de Thor. La mode des jeux de plates-formes est-elle passée ? Peut-être. Le marché évolue en fonction des consommateurs. "L'Éveil de la Haute-Loire" fait ici un point intéressant sur la situation du marché du jeu vidéo. L'occasion pour nous de voir que cette stagnation ne passe absolument pas inaperçue.

Vous aussi,

participez à la revue de presse ! Envoyez toutes les coupures de presse relatives aux jeux vidéo ou bien aux mangas à l'adresse suivante :
Revue de Presse
Joypad
10, rue Thierry le Luron
92300 Levallois-Perret

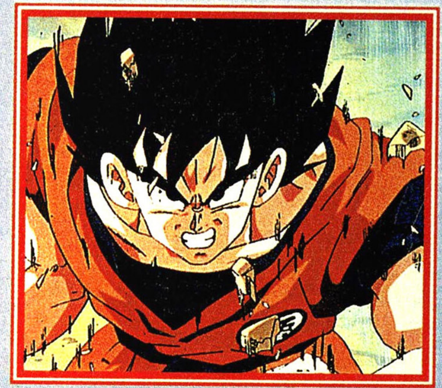
VERSIONS ORIGINALES Pal SAUF LES CHRONIQUES

Garlic	79
Thales	79
Namec	79
Docteur Willow	79
Kourat	99
Métal Kourat	99
La Revanche Des Cyborgs	119
Broly	119
Les Guerriers Mystiques	149
Docteur Lynch	149
Le Retour De Broly	149
Chroniques De Lodoss Vol. 1	145
Chroniques De Lodoss Vol. 2	135



GOODIES

Box 12 Figurines	179
Figurine En Résine Cell	119
Figurine En Résine Végéta	119
Figurine En Résine Songoku	119
Figurine En Résine C18	119
Figurine En Résine Dabra	119
Figurine En Résine Piccolo	119
Figurine Son Gohan 40 cm	249
Figurine Battle Vol. 1 ‡ 10	109
Figurine Battle Vol. 11 ‡ 16	129
Figurine Déformée DBZ 1 ‡ 16	29
Box Full Color 6 Figurines	149
Héro Collection DBZ x 10	25
Héro Collection Sailor Moon x 10	25
Héro Collection Street Fighter 2 x 10	25
Poster 38 x52 DBZ	25
Sweet Shirt DBZ	85
Tee Shirt DBZ (8 ans ‡ 14 ans)	129



DRAGON BALL Z

PACK 1
- 2 Films DBZ en Français
- 1 Film import au choix
- 6 Figurines
- 1 Posters 38 x 52

390 Frs

PACK 2
- 4 Films au choix
- 1 Figurine Super Battle
- 2 Posters 38 x 52

490 Frs

PACK 3
- 4 Films DBZ en Français
- 1 Film import au choix
- 1 Box 12 Figurines
- 2 Posters 38 x 52

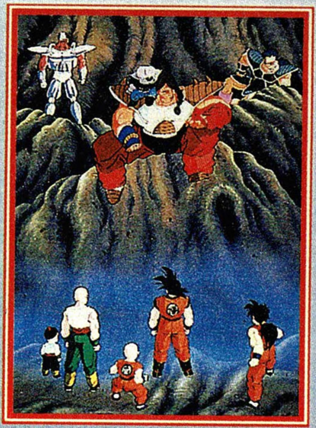
590 Frs

PACK 4
- 8 Films DBZ en Français
- 1 Film import au choix
- 1 Box 12 Figurines
- 5 Posters 38 x 52

990 Frs

PACK 5
- 8 Films au choix
- 1 Figurine en resine
- 5 Posters 38 x 52

990 Frs



VERSIONS FRANCAISES

A La Poursuite De Garlic	125
Le Robot Des Glaces	125
Le Combat Fratricide	125
La Menace De Namec	125
La Revanche De Cooler	149
Cent mille Guerriers De Métal	149
L'Offensive Des Cyborgs	149
Broly Le Super Guerrier	149
Les Mercenaires De L'Espace	149
Le Père De Songoku	149
L'Histoire De Trunk	149
La Légende De Shenron	149
Cyber City, Vol. 1	149
Cyber City, Vol. 2	149
Dominion, Vol. 1	149
Dominion, Vol. 2	149
Urotsukidoji	189
Vénus War	189

FILMS VO SOUS-TITRES FRANCAIS

Borgman 2058 90 mn	149
Slow Step 90 mn	149

FILMS VO PAL

Super Street Fighter102 mn	149
Fatal Fury Spécial	149
Bio Broly	149
Yuyu Hakucho 30 mn	99

BANDES DESSINEES

Akira Tome 1 ‡ 12	95
Apple Speed	75
Crying Freeman Tome 1	45
Manga DB Tome 1 ‡ 12	35
Les 12 Tomes DB	350
Manga Ranma Ω Tome 1 ‡ 6	35
Manga Power Ranger	35
Manga Sailor Moon's Tome 1	35
Nomad	95
Orion Tome 1	75
Orion Tome 2	75
Street Fighter Tome 1	35

ESPACE VIDEO
8 Av Anatole France
94600 Choisy le roi
100m du R.E.R station Choisy le roi
Tél: 48.52.05.99

ESPACE VIDEO
68 Av. de la République
75011 PARIS
V.P.C Tél 47.00.99.95
Revendeurs Tél 47.00.81.38

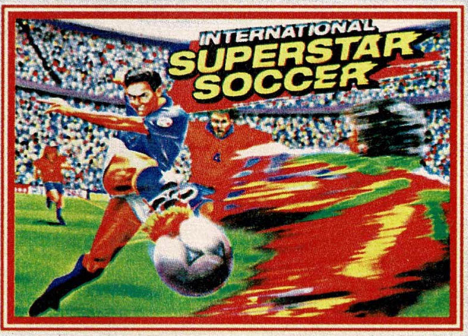
ESPACE VIDEO
32 Rue de bondy
93600 Aulnay sous bois
100m du R.E.R station Aulnay s. bois
Tél: 48.69.81.47

SUPER NINTENDO

Jeu	Prix
Batman & Robin	395
Blackhawh	395
Bomberman 2	365
Brutal	395
Cannon Foder	395
Désert Fighter	345
Dino Dini's Soccer	295
Donkey Kong Country	445
Dragon	369
Dragon Ball Z Action 3	449
Earth Worth Jim	395
Flashback	195
Ghoul Patrol	295
Hulk	195
Indiana Jones	395
Int. Super Star Soccer	**395**
Jordan Adventure	369
Jurassic Park 2	249
Kick off 3	375
La Belle et La Bête	395
Maximum Carnage	395
Mickey Mania	249
Micro Machine	249
Mortal Kombat 2	445
Mystic Quest	395
Nba Jam 2	**469**
Nba Live 95	369
Nhl 95	369
Pitfall	249
Power Drive	345
Retour du Jedi	395
Roi Lion	369
Secret of Mana	395
Shaq Fu	369
Sparkster	369
Super Street Fighter	469
Tiny Toon Sport	395
Vortex	249
X Men	395

CONSOLES

Console	Prix
Saturn + Jeu	4290
Playstation + Jeu	4790
32 X + Jeu	1590
Mégadrive 2 + Jeu	690
Néo Géo Cd + Jeu	3490



179Frs

179Frs

REVENDEURS
CONTACTEZ NOUS AU
Tél: 47.00.81.38
Fax: 47.00.76.95

MEGADRIVE

Jeu	Prix
Brutal	369
Bubsy 2	245
Dino Dini's Soccer	345
Dynamite Heady	359
Earth Worth Jim	375
Fifa 2	359
Flink	345
Jimmy W. Snooker	345
Kick Off 3	375
Maximum Carnage	345
Mega Bomberman	375
Mickey & Minnie	345
Mickey Mania	249
Micro Machine 2	345
Mister Nutz	345
Mortal Kombat 2	375
Nba Jam 2	**395**
Nba Live 95	375
Nhl 95	375
Pitfall	249
Power Drive	345
Probotector	369
Rise of the Robots	375
Rock N'Roll Racing	369
Roi Lion	369
Rugby	375
Shining Force 2	375
Soleil	375
Sonic 4	369
Tiny Toon Adventure	359
Zero Tolerance	249

NEO GEO CD

Jeu	Prix
Néo Géo Cd + Samouraï	3490
A.. Off Dark Combat	445
Art Of Fighting 2	295
Aero Fighter 2	295
Base Ball Star 2	359
Fatal Fury Spécial	295
King Of Fighters	445
Last Ressort	345
Samouraï 2	445
Sidekicks 2	295
Top Hunter	295
View Point	445
World Heroes Jet	445

BON DE COMMANDE OU SUR PAPIER LIBRE
A RETOURNER A ESPACE VIDEO
68 Avenue de la République 75011 PARIS
Tél: 47.00.99.95 ou 47.00.99.57

Nom:................................Prénom.........................
Adresse:...
Code Postal:.....................Ville:..........................
Tél:...

Port (30Frs + 10Frs par film ou jeu suppl.
Etranger (port) + 20Frs Total a payer

☐ **Chèque bancaire ou postal**
☐ **Carte........./......../........./.........Ex......../.........**
☐ **Mandat**

reportage

X-MEN SAGA:

UN VENT DE RÉVOLTE

1963. Les Etats-Unis sont en effervescence...

L'inauguration du téléphone rouge qui fera trembler les moscovites autant que les Américains, la crise de Cuba, l'assassinat de John F. Kennedy en novembre à Dallas, les États-Unis qui se jettent, par l'entremise du nouveau président Johnson, en pleine guerre du Viet-Nam... Autant dire que l'époque est propice à la contestation. C'est pendant cette période que sont nés les X-Men. Tout comme a pu l'écrire Stan Lee (créateur de nombreuses séries de l'univers Marvel, des Vengeurs aux Quatre Fantastic en passant par Spiderman et les X-Men) : "(...) comme toute création littéraire, nos superbes mutants sont les produits de leur époque, et ils sont incontestablement influencés par les problèmes, les peurs et le désespoir de ceux qui ont vécu ces années dangereuses"(1). Les X-Men sont un peu alors les petits nouveaux du "Marvel Universe", mais ils sont aussi les bannis, les mal-aimés. Leurs mutations génétiques font d'eux des monstres rejetés par la société qui les entoure. L'appellation sous laquelle ils se regroupent, les présente d'emblée comme différents : X-Men, pour "X-tra" powers et non pas Xavier (le télépathe fondateur de ce groupuscule rebelle). Problème des minorités, ostracisme, discrimination... Autant de difficultés auxquelles se heurtent les étudiants du Professeur Xavier, tout comme des milliers d'Américains.

MUTANTS, UNE ESPECE EN VOIE D'X-TINCTION

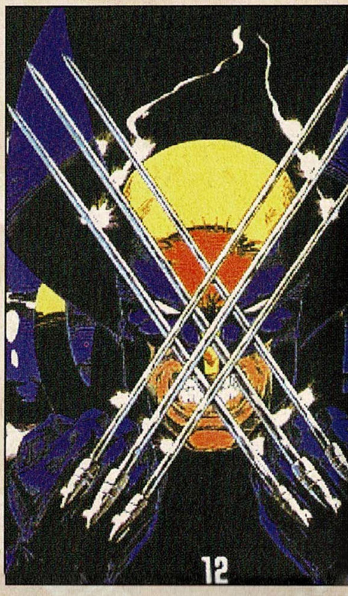
Tous les X-Men ont un point commun : ils sont mutants. Rien à voir avec un Spiderman piqué par une araignée ou un Hulk irradié aux rayons gamma. Leur pouvoir se trouve au cœur de leurs gènes. Disséminés à travers le monde (Strom est originaire du Kenya, Nightcrawler d'Allemagne, Colossus de Russie et Wolverine du Canada), les X-Men ont été contactés et recrutés par le Professeur Xavier afin de créer une équipe de parias défenseurs de la "veuve et de l'orphelin". Etre brimé mais défendre des idéaux justes : voilà en quelques mots le destin des X-Men ; un destin qui semble ne jamais devoir toucher à sa fin, même si le Legacy Virus, le virus tueur de mutants, commence à faire parler de lui dans les nouveaux épisodes de la série. Alors que Magneto, lui aussi mutant, tente d'imposer au monde un ordre nouveau, considérant que ses capacités surnaturelles le placent au-dessus du commun des mortels, le Professeur Xavier veille à ce qu'aucun des X-Men ne se laisse aller à une quelconque envie de conquête.

X-TÉNUÉS À FORCE DE COMBATTRE ?

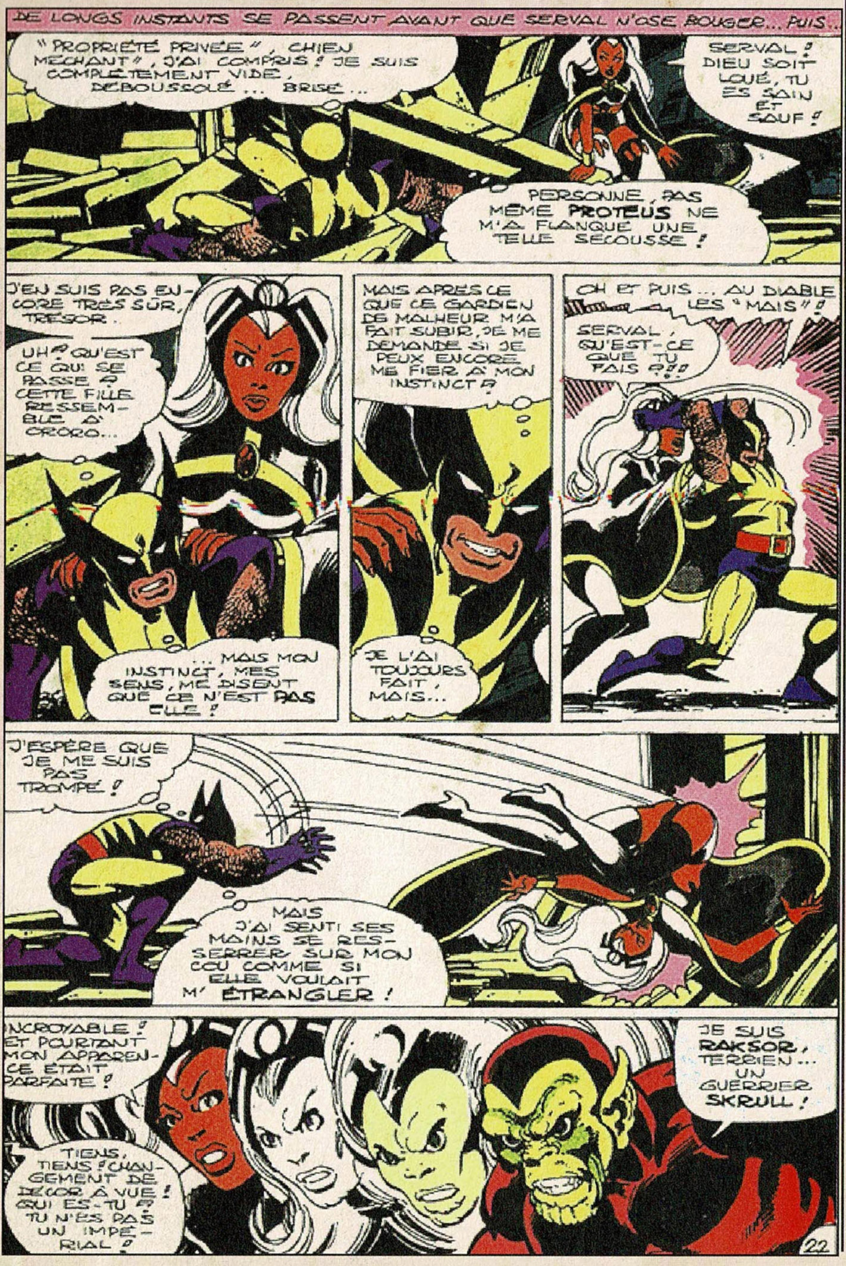
En septembre 1963, lorsque sort le premier numéro de cette nouvelle saga des X-Men, personne ne se doute – pas mêmes ses créateurs – que ce ComicsBook à 12 cents va devenir la série Marvel la plus appréciée. Aujourd'hui, pas moins de sept séries mensuelles racontent leur histoire : X-Men, Uncanny X-Men, X-Factor, X-Force, Excalibur, Cable et Wolverine. Ajoutez à cela les parutions bi-hebdomadaire, trimestrielle et spéciales, et vous obtiendrez la totalité des titres consacrés aux X-Men. Les personnages de la série se retrouvant d'un titre à l'autre, c'est évidemment un travail titanesque pour conserver l'unité du scénario. Il ne faut pas que X-Factor soit en contradiction avec X-Men et vice versa. La moindre allusion peut être source d'erreur et donc de confusion. Pour maintenir l'unité du monde X-Men, les divers dessinateurs doivent collaborer entre eux, et suivre les grandes lignes émises par les comités de rédaction. En effet, une histoire X-Men, ça se prépare. Bien sûr, la trame n'est jamais aussi complexe que celle d'une tragédie racinienne, mais il faut néanmoins élaborer toute une série de rebondissements et de situations qui feront évoluer les personnages. Difficile néanmoins d'assurer la cohésion d'un monde qui comporte plus de 200 personnages. Si les X-Men ne sont qu'une douzaine,

X-MEN SAGA : Un vent de révolte

La saga des X-Men peut se découper en plusieurs périodes suivant le style des dessins. Contrairement à une bande dessinée "traditionnelle" (Tintin, Astérix, Thorgal, Chroniques de la Lune Noire...), le Comics Book peut être créé par différents dessinateurs.



leurs adjuvants sont par contre incroyablement nombreux. Et pour mettre en scène tous ces personnages, il a fallu de nombreux dessinateurs. Imaginez : plus de trente années de dessins pour les X-Men. Les afficionados le savent.



JACK KIRBY : UN MAITRE X-CEPTIONNEL

Si Stan Lee est à l'origine du projet X-Men, il n'en est pourtant pas le dessinateur. On ne peut pas avoir les idées et jouer du pinceau comme un dieu, aurait pu dire Dali. De 1963 à 1965, Jack Kirby fera naître la légende des X-Men. Considéré comme "le roi" X-Men, Jack Kirby donne vie aux étudiants du Professeur X dans un uniforme bleu et jaune qui restera, à quelque détails près, la tenue de Cyclop. Très vite, les héros de la saga évoluent graphiquement. Chacun d'entre eux possède alors son propre style, sa propre tenue. Suivent Jack Kirby : Werner Roth (1965-1967 et de 1968-1969), Don Heck (1967), Neal Adams (1969-1970), Dave Cockrum (1975-1977 et de 1981-1982), John Byrne (1977-1981), Paul Smith (1983), et encore bien d'autres dont Bret Anderson. Si Kirby est à l'origine du projet, celui-ci, au fil des années, a évolué, tant dans le fond que dans la forme. Le style du dessin a changé pour s'enrichir, et les personnages eux-mêmes ont gagné en consistance. Chacun d'entre eux possède une histoire, un background très riche ou parfois très mystérieux (Gambit ou le Professeur X) qui font d'eux des personnages sinon profonds, du moins authentiques. Difficile de cerner avec précision chaque personnage de la saga. Pour chacun d'entre eux, les aventures sont nombreuses, complexes, musclées et parfois sentimentales (Scott Summer, alias Cyclop épousera Jean Grey).

X-MEN COMME X-TRAORDINAIRE

Le public des Comics US ne peut que connaître l'œuvre de Stan Lee et Jack Kirby. Quant aux autres, ceux qui préfèrent les Mangas aux Comics, l'X-Universe ne représente qu'une saga Marvel supplémentaire. Pourtant, alors que les Mangas sont nés du malaise de l'après-guerre, les X-Men sont aussi nés d'une crise profonde. Ce n'est pas par hasard si la notion d'apocalypse est récurrente dans le monde du Manga. L'Histoire façonne les mentalités qui, elles-mêmes, génèrent

les arts et tout ce qui s'en rapproche. C'est un vent de révolte qui porte les Mangas et qui emmène aussi la saga des X-Men. Une révolte contre un monde tantôt hostile, tantôt violent, mais toujours injuste. Tetsuo et Akira sont aussi, après expérience, des mutants. Dans l'esprit de Magneto, ils ont à cœur la domination. Eux aussi, chassés, poursuivis, impitoyablement traqués jusqu'à un explosif et hyper violent affrontement final. La barrière qui va séparer les Mangas des X-Men porte un nom bien simple : morale. Puritanisme américain oblige, serait-on tenté de dire. Pourtant, les X-Men parviennent, tout en faisant dans le bon sentiment, à rester cohérents. Ils font en quelque sorte bande à part. Après, tout n'est qu'histoire de design. On aime ou on n'aime pas ce trait de crayon caractérisque du Comics Book. Rien à voir avec le Manga. Pourtant, grâce à sa gamme de personnages variés et hétéroclites, la bande des X-Men gagne à être connue, au moins par le biais du jeu vidéo.

Qui sont les X Men ?

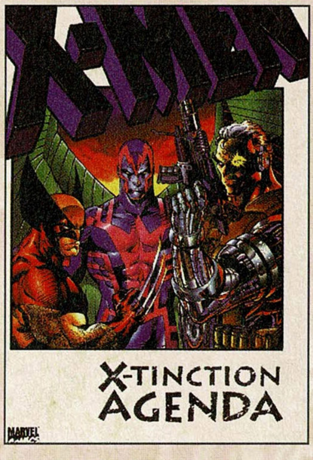
Voici la liste des deux équipes d'étudiants du Professeur Xavier.

Uncanny X-Men. Équipe Or

Storm (Tornade)
Archangel
Colossus
(qui a rejoint Magneto)
Iceberg (Iceman)
Jean Grey
Bishop

Équipe Bleue

Beast (La Fauve)
Wolverine (Serval)
Gambit
Rogue (Malicia)
Cyclop
Psylocke
Jubilee



Si vous êtes un fan des X-Men, ou bien en passe d'en devenir un, sachez qu'il existe certains recueils Collector de première qualité. Dans le X-Tinction Agenda, vous retrouverez tous les X-Men, de Wolverine à Archangel en passant par Psylocke, dans une lutte incroyable contre le pouvoir en place. On veut exterminer les X-Men ! Tour à tour tous emprisonnés, les X-Men sont au bord du gouffre. Storm change bien malgré elle de camp, alors que Cyclop retrouve son frère pour un spectaculaire combat. La trame est simple, et l'action non-stop. Si vous voulez découvrir le fin mot de cette affaire, vous n'avez plus qu'à vous procurer ce superbe volume, intégralement en anglais.

(1) Propos recueillis dans Mega Scoop n°3, X-men Magazine Special Anniversaire, SEMIC. Les illustrations des copyright Marvel Entertainment Group, Inc./Editions SEMIC.

X-MEN 2

Les jeux sont faits.

Après des jeux sur Super Nintendo, Super Famicom, Game Gear, Megadrive et Arcade, les X-Men reviennent sur la console 16 bits de Sega. X-Men 2, c'est avant tout un jeu d'action. Incarnant tour à tour différents membres des équipes Or et Bleue, vous vous enfoncerez dans un dédale tortueux digne du Siège Périlleux où Psylocke a disparu. Des niveaux variés où il faut progresser. X-Men 2 n'innove peut-être pas, mais les inconditionnels des hommes du Professeur Xavier y trouveront certainement leur compte.

BEAST

Vieux de la vieille, Beast est apparu dans le tout premier numéro des X-Men. De son véritable nom Henry McCoy, ou "Hank" pour les intimes, Beast est doué d'une force prodigieuse et d'une non moins extraordinaire dextérité. Néanmoins, il n'en demeure pas moins un être humain intelligent, spécialisé dans les problèmes génétiques. Ses diverses mutations lui ont aussi beaucoup appris. Beast est l'un des principaux savants à travailler sur l'antidote du Legacy Virus, le fameux virus qui décime les mutants.

CYCLOP

Scott "Slim" Summers fait lui aussi partie des anciens. Il fait, tout comme Beats, sa première apparition dans le X-Men numéro 1. Après avoir passé son enfance dans un orphelinat du Nebraska, Scott découvre ses étonnantes capacités mutantes lors d'un séjour à New York. Le professeur le recrute et fait de lui le leader de la première équipe des X-Men. Marié avec Jean Grey, il reste aujourd'hui le leader de l'équipe Bleue.

GAMBIT

Un mot ou deux de français viennent enrichir le vocabulaire de cet invétéré joueur de la Nouvelle-Orléans. Après avoir longtemps été membre d'une guilde de voleurs, Remy LeBeau rencontre Storm alors qu'elle échappait au Shadow King. Il ne rejoint cependant les X-Men que bien plus tard, dans l'équipe Bleue. Son passé reste mystérieux, et ses relations avec Belladonna ne font que renforcer l'inquiétude des autres X-Men à son égard. Sa première apparition remonte au numéro 266 des Uncanny X-Men.

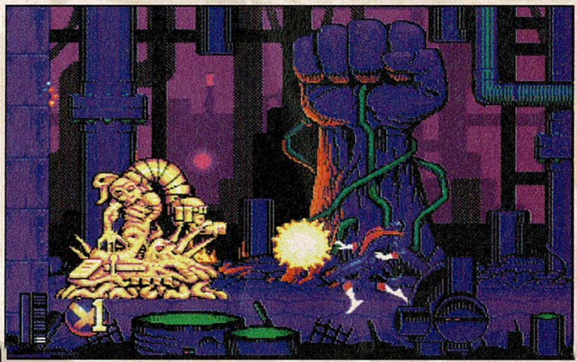
MAGNETO

Mutant parmi les mutants, Magneto apparaît dans le tout premier volume des X-Men. Las des persécutions que subissent les mutants, il décide de se dresser contre le genre humain, opposant l'Homo Sapiens à l'Homo Superior (alias le mutant). Il s'est associé aux X-Men dans ce que l'on a appelé la Première Guerre Secrète. Menant une vie chaotique, le professeur Xavier efface sa mémoire, mais Colossus (ancien X-Men allié de Magneto) emmène le corps de son ami en Avalon.

Nightcrawler au milieu des neiges et des chars d'assaut. Un bon truc pour que les murs explosent rapidement : téléportez-vous à l'intérieur. Vous pouvez aussi exécuter cette manœuvre pour détruire certains adversaires.

La fin est proche, encore faut-il parvenir à traverser cette zone infestée d'insectes les plus divers. Wolverine devrait pouvoir traverser sans trop de peine cette zone où il fait bon frapper fort.

disparaît au moment où elle dirige l'expédition des X-Men au Siège Périlleux. Absente de nombreux mois, elle revient dotée de capacités extraordinaires de combat. Peu de temps après, une seconde Psylocke apparaît, et les X-Men s'aperçoivent que les deux Betsy contiennent chacune une partie de sa personnalité. Atteinte par le Legacy Virus, la seconde Psylocke, baptisée Revanche, quitte le manoir des X-Men.



Contre cet énorme insecte, Diablo aura bien du mal à ne pas périr. Tantôt en haut, tantôt en bas, cet être polymorphe demande un Wolverine ou un Cyclop pour être vaincu.

Nightcrawler

Kurt Wagner a été sauvé in extremis par le professeur Xavier, alors qu'un groupe de soldats allemands le pr… nait à partie. Chef du groupe britannique Exc…bur, Diablo (en français) … se téléporter et faire exploser des murs lorsqu'il appa… l'intérieur. Vif et rapide, Diablo est aussi un véritable acrobate. Sa première apparition date du Giant Size X-Men numéro1.

Psylocke

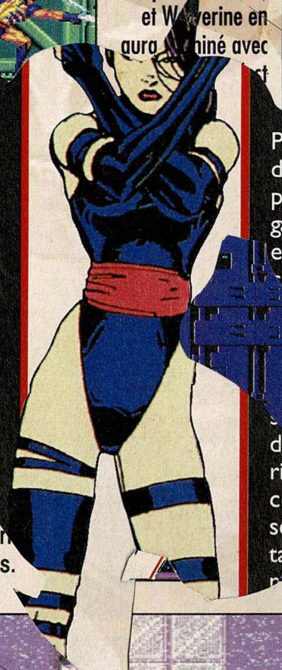
Betsy Braddock fait sa première apparition dans le New Mutants Annual numéro 2. Elle rejoint les X-Men après le combat qui les a opposés à Mojo. Elle

Wolverine

A…rès avoir tra… va… …ur les ser-

…HEURE X

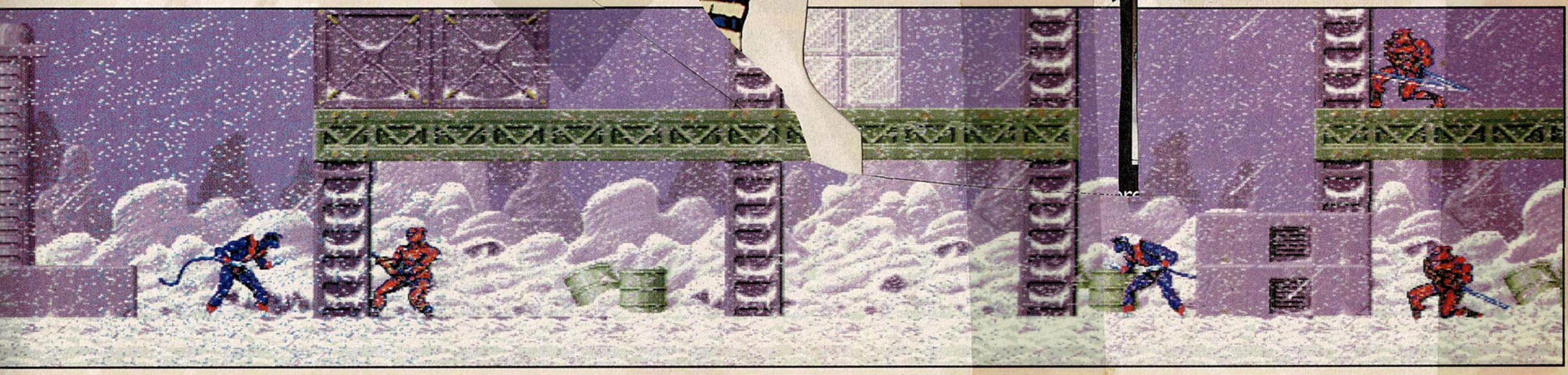
…é ont peut-être aperçu, l'été … production Saban International, diri- … Lee (que seraient les super- …éros sans Stan Lee ?). Du 21 …et au 26 août dernier, du … du vendredi à 18 heures, hasard si un Cor…yclop, est entièrement co…ient super héros peut aussi … nérer à une vitesse surpi- Bien que surpuissan…, pas parvenu à …e Magneto lors des fu… d'Illyana Rasputin (la … de Colossus) qui lui a a… l'Adamantium du corps.



Trois ou quatre coups "spéciaux", et W…verine en aura …niné avec …

Pou… d'ent… propose … gamme de … et de jouets … consacrés … … Beast, Cyc… …, le Profe… …X et nombr… …es X-Men …uellement dis… …gu- rin… 25 ce… La sé… …n- ta… s … s

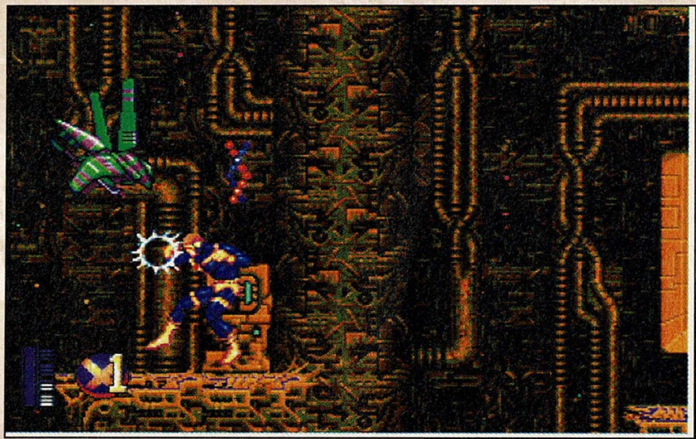
Beast cogne fort pour éliminer cet être aux multiples visages. Gambit ou Cyclop peuvent aussi faire l'affaire en frappant à distance. Une autre technique, et sans doute la meilleure.



reportage

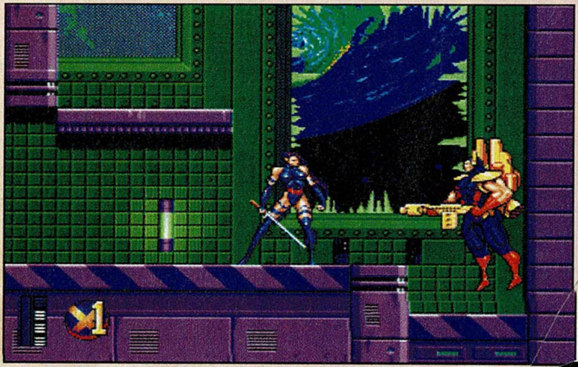
X-MEN, les jeux sont faits.

En pleine pyramide égyptienne, Beast est poursuivi par un énorme rouleau à pointes. Un personnage comme Nightcrawler est ici plus utile, la téléportation étant très pratique.

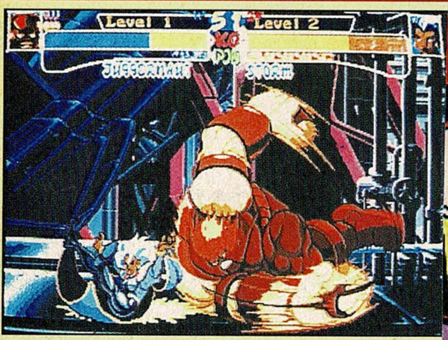


Cyclop est aux prises avec des insectes qui font "bzzzz". Ces derniers ne se combattent pas du tout comme les insectes qui font "crrrcrrr". Enfin bon, je passe. Juste au-dessus de Scott, un bonus de vie. Ne les manquez pas, il vous serviront dans cette course contre la mort.

Des décors égyptiens qui nous renvoient tout de suite à Stargate.



Psylocke, encore elle, est peut-être la seule femme du jeu, elle n'en demeure pas moins une adversaire redoutable. Un personnage idéal pour le combat rapproché, tout comme Wolverine.



Retrouvez vite le dernier jeu de baston de Capcom dans la rubrique Arcade : X-Men Children of the Atom.

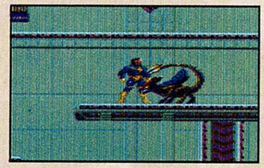
...paux savants à ... sur l'antidote du

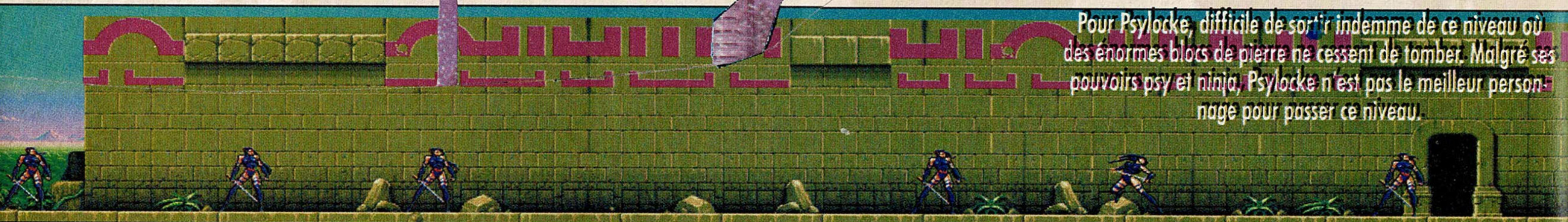
... recrut... et fait de lui le leader de la première équipe des X-Men. Marié avec Jean Grey, il reste aujourd'hui le leader de l'équipe Bleue.

GAMBIT
Un mot ou deux d... çais ... enr... cet... Nou...

Et la version Game Gear ???

Graphiquement réussie, la version Game Gear n'a en fait que peu de points communs avec celle sur Megadrive. En effet, X-Men, Games Master's Legacy n'est pas X-Men 2. On y trouve d'autres personnages (Storm, Bishop et Jean Grey) ainsi que des niveaux n'ayant aucun rapport avec ceux que l'on rencontre sur Megadrive. Dans ce jeu d'action/plates-formes, un X-Men en d'autres termes, il n'est pas toujours évident de se frayer un chemin. La difficulté est là et bien là. Dommage qu'il y ait ici ou là quelques clignotements de sprites, car le jeu est techniquement très bien fini.





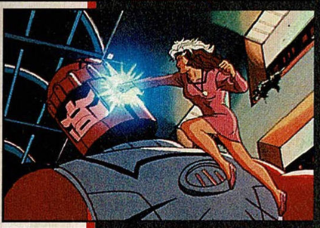
Pour Psylocke, difficile de sortir indemme de ce niveau où des énormes blocs de pierre ne cessent de tomber. Malgré ses pouvoirs psy et ninja, Psylocke n'est pas le meilleur personnage pour passer ce niveau.

X-MEN

Les mutants sur le petit écran.

Peut-on parler de Génération X ? Rien à voir bien sûr avec le groupe avec lequel Billy Idol a commencé à faire parler de lui. La Génération X, ce sont ces personnes qui, par affinités de fond ou de forme, vont être ostensiblement attirées par la surprenante saga des X-Men. "Rebel Yell", aurait chanté Billy Idol. On y revient. Même s'ils n'enthousiasment pas toujours, les X-Men séduisent. Wolverine et ses griffes indestructibles, Storm et ses tornades ravageuses, Gambit et ses cartes fatales... tous mutants, tous traqués, combattus, emprisonnés. À ce propos, je vous renvoie à l'excellent volume X-Men X-Tinction Agenda. Vous comprendrez qu'être un X-Men, c'est avant tout être un paria. La Génération X, telle qu'elle apparaît aujourd'hui en Grande-Bretagne, effraie le monde politique. On ne parle plus de pouvoirs surhumains, mais d'individus qui en ont assez de la corruption, des mensonges et des complots internationaux. Et pourtant, on les chasse. Les X-Men sont partout, rebelles parce que mutants, combattus parce que différents. C'est dans cette double ambivalence que tient l'aura charismatique des X-Men. Une ambivalence que l'on retrouve dans le dessin animé diffusé l'été dernier sur Canal+ et que les plus imaginatifs pourront toujours tenter de recréer grâce à la gamme de figurines de Tyco.

CANAL+ À L'HEURE X



Les accros de la télé ont peut-être aperçu, l'été dernier, cette production Saban International, dirigée par le célèbre Stan Lee (que seraient les super-héros sans Stan Lee ?). Du 21 juillet au 26 août dernier, du lundi au vendredi à 18 heures, les fans de Diablo, Cyclop, Storm et compagnie pouvaient suivre les aventures de leurs héros favoris. Au total, 27 épisodes de 24 minutes chacun, avec une fin qui fait figure de véritable apocalypse. En effet, les X-Men se retrouveront emprisonnés dans la citadelle de Mr Sinister. Durant cet épisode, Ka-Zar (le Rahan de la saga) fera une courte alliance avec Cyclop, son ancien ennemi, afin que Mr Sinister relâche ses otages. De quoi apprécier ces mutants super puissants désireux d'apporter la paix sur terre. La série pourrait revenir avec de tous nouveaux épisodes durant l'été prochain, mais rien n'a encore été décidé chez Canal+.

TYCO AU RAYON X

Pour les plus jeunes d'entre vous, Tyco propose aussi une gamme de figurines et de jouets divers consacrés aux X-Men. Beast, Cyclop, Storm, le Professeur X et nombre d'autres X-Men sont actuellement disponibles en figurines de 12 ou 25 centimètres. La série offre l'avantage de suivre les nouveaux épisodes de la bande dessinée autant que du dessin animé. Dans la série des 12 cm, certaines figurines, les X-Men Projectors, sont équipées de véritables lumières (une pile 1,5 V se trouve à l'intérieur du personnage !). Il ne fallait pas passer à côté, alors, si votre petit frère est un inconditionnel des X-Men sans être fan de jeux vidéo (ce qui est grave, mais il faut être tolérant), vous savez quoi lui offrir.

X-MEN

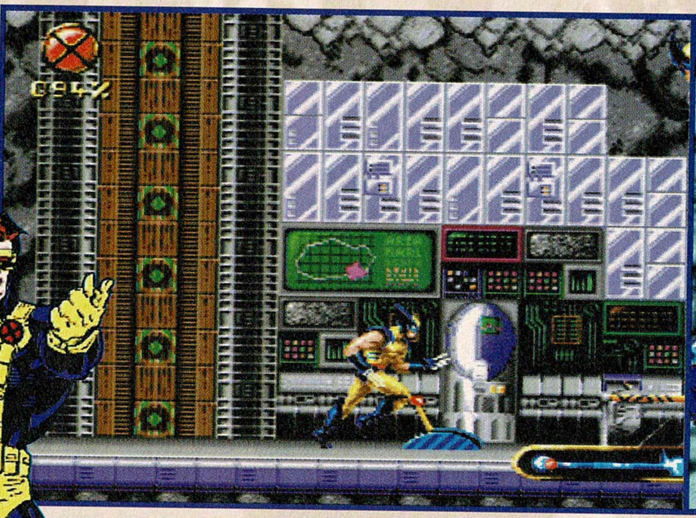
Des mutants, des hommes

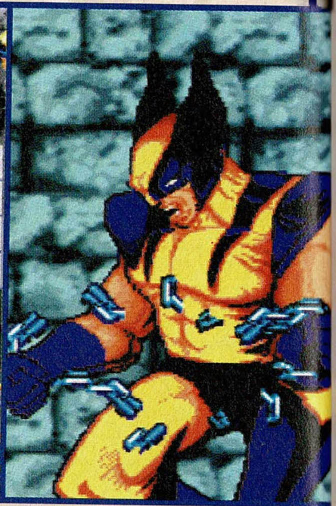
Alors que le jeu d'arcade X-Men, Children of the Atom fait actuellement un tabac au Japon, les X-Men font un retour en force. Après plus de trente ans d'existence, Cyclop et sa bande font encore parler d'eux. Dans les bandes dessinées, bien sûr, mais aussi par le biais des dessins animés ou des jeux vidéo. Voilà pourquoi nous vous offrons ici un rapide aperçu des jeux consacrés aux hommes et aux femmes du Professeur X. Alors que le jeu d'arcade de Capcom est annoncé sur Playstation et Saturn, les consoles 16 bits continuent à rendre hommage aux super-héros rebelles, justes et redoutables.

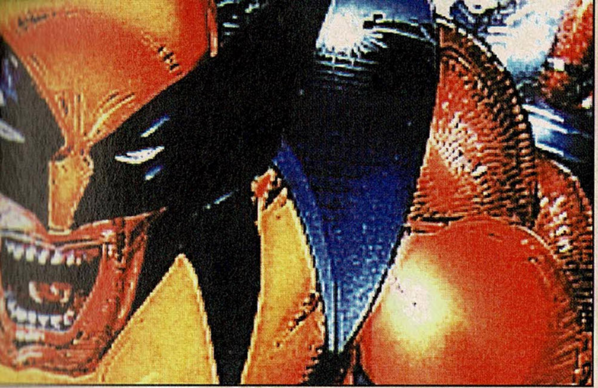
WOLVERINE

ADAMANTIUM RAGE
EDITEUR : ACCLAIM
MEGADRIVE/SUPER NINTENDO

Un titre de jeu qui en dit long sur le caractère de Wolverine. Si vous avez tout suivi, vous savez alors que l'Adamantium est une substance qui compose les griffes et l'ossature du belliqueux Logan. Certains ont reproché à ce jeu de ne pas être "logique" et de mettre en scène un héros qui se régénère quasi automatiquement. Ces mauvaises langues sauront désormais que la régénération est le pouvoir de Wolverine, et qu'il eût été totalement malvenu de ne pas l'intégrer à ce jeu qui lui est tout de même consacré. C'est un peu comme si l'on retraçait la carrière de Bubka sans parler de saut à la perche... Ça serait rapide comme rétrospective. Mais je reviens tout de suite à ce jeu. Wolverine, sans être aussi subtil que des morceaux choisis de l'œuvre de Sartre (on devrait en trouver deux ou trois subtils... disons qui ne soient pas stupides) est un soft 100 % action avec lequel on ne risque à aucun moment de s'endommager les neurones. Etre Wolverine, ce n'est pas facile tous les jours, et vous le découvrirez avec ce jeu.





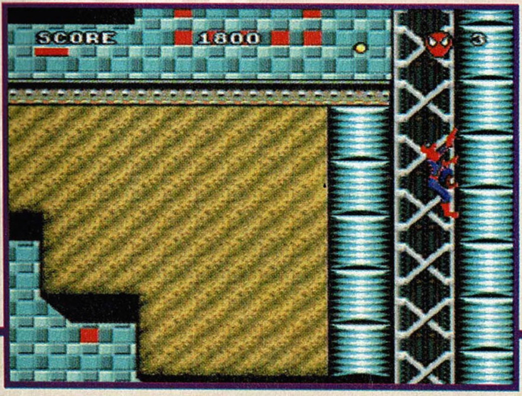


et des jeux

SPIDERMAN & X-MEN

ARCADE'S REVENGE
EDITEUR : LJN
FORMAT : MEGADRIVE/SUPER NINTENDO

Les X-Men aux côtés de l'homme araignée, j'ai nommé Spiderman. Dans ce jeu très controversé, vous incarnerez tout à tout Cyclop, Wolverine, Storm, Gambit et Spidey. Avec des musiques d'une qualité encore rarement égalée aujourd'hui sur Super Nintendo, Arcade's Revenge est aussi le jeu dédié aux X-Men le plus original. En effet, chaque niveau tient compte des particularités du personnage. Un niveau de Wolverine ne ressemblera en rien à un niveau de Storm. Vous me direz, ce n'est pas pour simplifier les choses. Et vous n'avez absolument pas tort. Arcade's Revenge est un jeu très difficile à terminer. Même s'il ne comporte qu'une petite dizaine de niveaux, il n'est franchement pas évident d'en venir à bout. À moins d'être véritablement accro, vous risquez d'être vite décontenancé.



X-MEN

EDITEUR : SEGA
FORMAT : MEGADRIVE

Le tout premier X-Men de chez Sega. Jamais les X-Men n'auront été si nombreux à participer à un jeu. Des prestations explosives de Wolverine, Storm, Iceman, Gambit, Cyclop, Archangel, Jean Grey, Rogue et Diablo. Membres de l'équipe bleue et Or sont ici réunis pour affronter Magneto (alliés du X-Men 2 !). Une fois encore, les possibilités offertes par le jeu son nombreuses, certains X-Men n'étant utilisés que comme "coup de pouce" ou "coup spécial", comme on voudra. Bien que l'action soit le moteur principal du jeu, il faut aussi réfléchir de temps à autre pour trouver le moyen d'ouvrir certains passages. Bien plus varié qu'un Wolverine, X-Men lui est aussi techniquement inférieur. C'est une question d'âge.

Comme vous pouvez le constater, les divers personnages de l'équipe des X-Men sont retranscrits de fidèle manière sur console.

MUTANT APOCALYPSE

EDITEUR : CAPCOM
FORMAT : SUPER FAMICOM

Le dernier jeu en date de chez Capcom. Beast, Wolverine, Cyclop, Gambit et Psylocke reviennent en force dans un jeu où la seule philosophie semble être "lorsqu'on te frappe la joue gauche, désintègre la joue droite de l'autre rigolo qui fout des baffes". Bref, une fois encore, on fait dans le subtil. Sans doute est-ce à l'image du Comic Books ? Vous affronterez Sentinel, Brood, Tusk ainsi qu'Apocalypse dans ce jeu de baston à progression. Les choix des personnages se font au début de la partie, la seule différence étant alors les coups spéciaux des personnages. Il n'est même pas question de trouver un personnage plus adéquat qu'un autre en fonction d'un niveau. Ce jeu se destine avant tout aux inconditionnels.

X-MEN

Décidément, Capcom ne finira jamais de nous surprendre avec ses jeux de baston. À chaque fois, on a l'impression que c'est la même chose, mais y a toujours un petit plus caché quelque part. D'autre part, il faut quand même souligner que ça doit être bien, sinon vous ne seriez pas tous là à en redemander. Enfin bon, c'est ici et nulle part ailleurs que vous saurez tout sur X-Men, le petit dernier de chez Capcom. Mais vous en apprendrez bien d'autres sur Point Blank, Tekken, Widescreen Cops, 1000 Miles Rally, Targets hits… Ouf, on respire ! L'arcade revient en force dans ce numéro de pad, et on n'est pas les derniers à s'en féliciter, n'est-ce pas ?

Julien alias Le Géant Vert Jr.

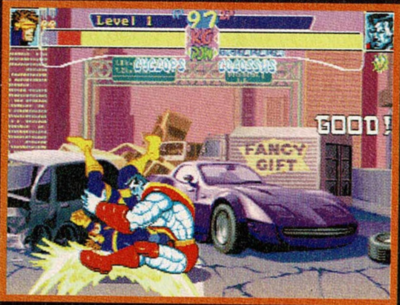
"CHILDREN OF THE ATOM"
DE CAPCOM

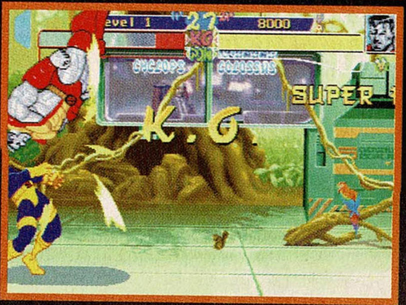
Depuis septembre, avec Darkstalkers, Capcom avait su rester dans l'ombre. Mais comme d'habitude, cet état de fait ne persiste jamais très longtemps, et on voit vite débouler à toute allure un nouveau jeu de baston encore mieux que les autres. D'ailleurs, ce qui est assez marrant avec Capcom, c'est que tous ses jeux sont de l'ancienne génération (comparé à un Virtua Fighter 2), et que malgré cette "tare" technologique, ce ne sont que des hits à tour de rôle. Après les monstres, les yeux de M. Capcom se sont braqués sur les Comics (je vous renvoie au dossier qui précède pour comprendre). Ce genre de BD connaît un essor fabuleux aux States ; c'est donc, comprenez-le bien, un titre très porteur. De plus, on ne crache pas dessus en Europe, donc autant en profiter. Allez, fini les blablas, passons à l'action, la vraie, de la bonne castagne…

LES COUPS SPECIAUX

Colossus

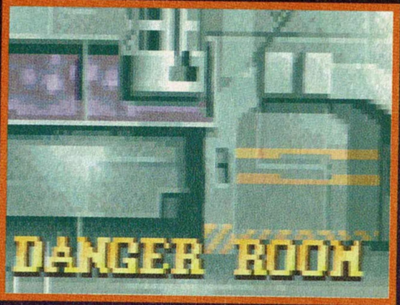
Stage : Mutant Hunting
Lieu : Los Angeles
Giant Swing : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + Poing
Power Tackle: Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + Pied
Hyper X - Super Dive : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + 3 boutons de poing.
X Ability - Super Armor : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + 3 boutons de poing

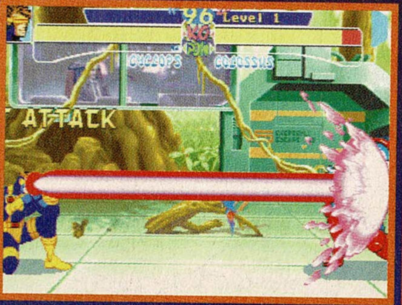


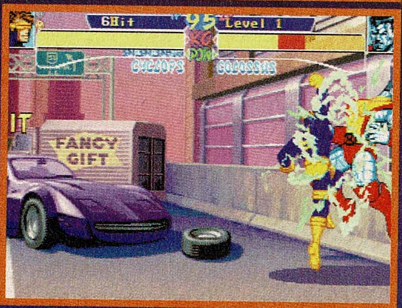


Cyclops

Stage : Danger Room
Lieu : New York
Optic Blast : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + poing.
Rising Uppercut : Droite, Bas, Diagonale Bas/ Droite + Poing
Hyper X - Mega Optic Blast : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + 3 boutons de poing.

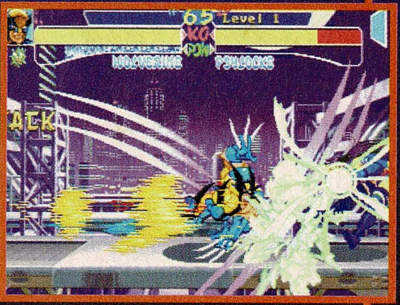


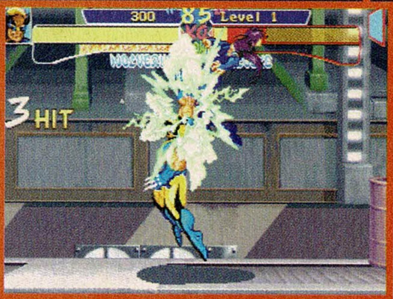




WOLVERINE

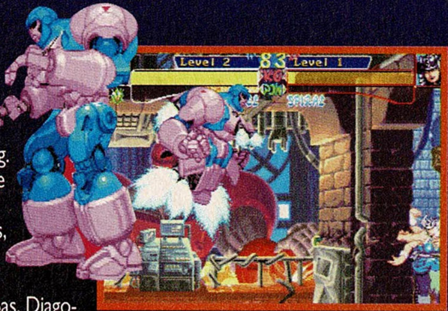
STAGE : Savage Land
LIEU : Antarctique
DRILL CLAW : N'importe quelle direction + n'importe quel bouton de poing + n'importe quel bouton de pied.
TORNADO CLAW : Droite, Bas, Diagonale Bas/Droite + Poing.
HYPER X - BERSERKER BARRAGE : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + 3 boutons de poing.
X ABILITY - BERSERKER CHARGE : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + 3 boutons de poing.
X ABILITY - HEALING FACTOR : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + 3 boutons de Pied.

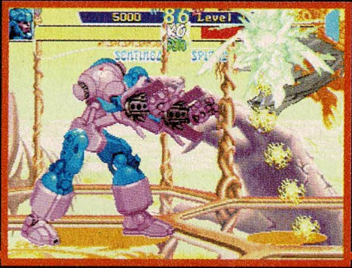




SENTINEL

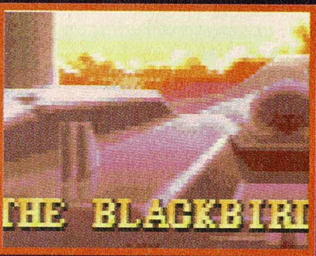
STAGE : Genosha
LIEU : Océan Indien
ROCKET PUNCH : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + Poing.
SENTINEL FORCE : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + pied.
HYPER X - PLASMA STORM : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + 3 boutons de poing.
X ABILITY - ROCKET FLYING : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + 3 boutons de poing.



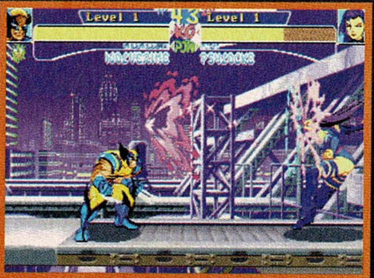


STORM

STAGE : On the blackbird
LIEU : Océan Atlantique
WHIRL WIND : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + poing.
LIGHTNING ATTACK : N'importe quelle direction + n'importe quel bouton de poing + n'importe quel bouton de pied.
HYPER X - LIGHTNING STRORM : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + 3 boutons de poing.
X ABILITY - FLYING : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + 3 boutons de poing.
X ABILITY - WIND CONTROL : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + 3 boutons de Pied.



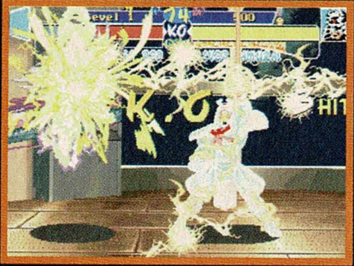
Psylocke



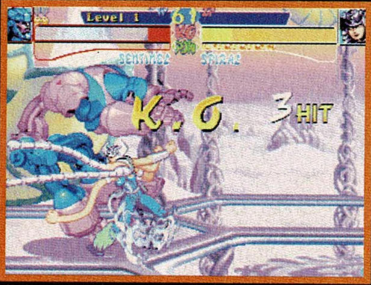
Stage : Moon Night
Lieu : Hong Kong
Psi-blast: Bas, Diagonale Bas/ Droite, Droite + poing.
Psi-blade spin : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + pied.
Hyper X - Psi-thrust : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + 3 boutons de poing.
X Ability - Nin jutu : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + n'importe quel bouton.

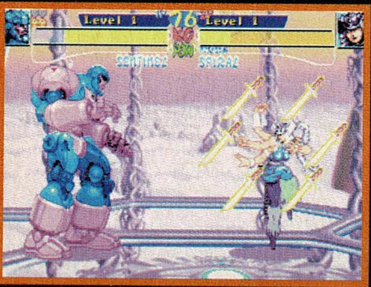
Silver Samourai

Stage : Samurai Shrine
Lieu : Osaka
Shuriken : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + poing.
Hyakuretutou : Appuyer rapidement sur poing.
Hyper X - Raimeiken : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + 3 boutons de poing.
X Ability - Touki : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + n'importe quel bouton de poing.
X Ability - Bunsin : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + 3 boutons de pied.



Spiral

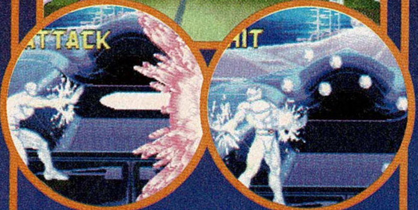




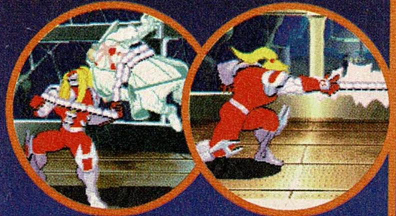
Stage : Mojo World
Lieu : Ocean Pacifique
Dancing Sword : Droite, Diagonale Bas/Droite, Bas, Daigonale Bas/Gauche, Gauche + 3 boutons depoing.
6-hand grapple : Bas, haut rapidement + Poing
Hyper X - Metamorphose : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + 3 boutons de poing puis faire une projection.
X Ability - Dance : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + n'importe quel bouton.

Iceman

Stage : Ice on the beach
Lieu : Hawai
Ice Beam : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + poing.
Ice avalanche : Poing fort + Pied fort
Hyper X - Arctic attack : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + 3 boutons de poing.
X Ability - Ice Fist : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + 3 boutons de poing.



Omega Red



Stage : The Deep
Lieu : Sibérie
Carbonadium coil: Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + poing.
Omega Strike : Bas, Diagonale Bas/ Droite, Droite + pied.
Hyper X - Omega Destroyer : Bas, Diagonale Bas/ Droite, Droite + 3 boutons de poing.

Les Boss

Juggernauts

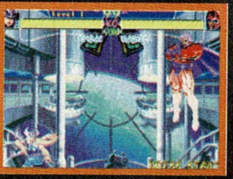
Pachyderme à l'horizon

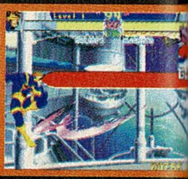
Avant de vous frotter au boss final, le chef des super-vilains en personne, vous allez devoir affronter son acolyte le plus féroce et le plus redoutable. Juggernauts n'est autre qu'une grosse masse qui cogne très fort, et qui, malheureusement, a oublié d'être bête. Pour le tuer, utilisez les pouvoirs envoyant des projectiles. N'essayez qu'en dernier recours de l'avoir au corps à corps. Méfiez-vous, car il peut être très vif et vous tuer en un rien de temps sans que vous puissiez faire quoi que ce soit.

Boss/Magento

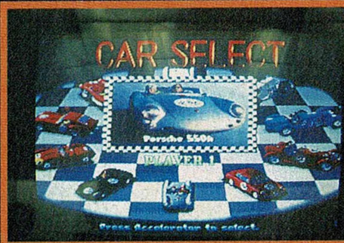
The ultimate boss is coming around

Eh oui, le seigneur Magento, de son nom, et Scope, de son prénom, (ah, ah, ah…c'est nul !) arrive en grandes pompes pour vous détruire, car son unique but est de conquérir le monde entier et d'éliminer dans la foulée la race humaine. Il dirige ses opérations depuis sa base secrète, Avallon, une base spatiale en orbite autour de la terre. Alors qu'il paraît imbattable, une technique en vient à bout rapidement. Il suffit de l'affronter avec Wolverine ou Cyclops. Et une fois qu'il utilise sa maîtrise de la gravité pour s'élever afin de vous balancer ses rayons lunaires, envoyez-lui un uppercut et enchaînez automatiquement avec un autre, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il en meurre. Il ne retombera au sol qu'une fois inconscient.





"Great 1000 Miles Rally" de Kaneko



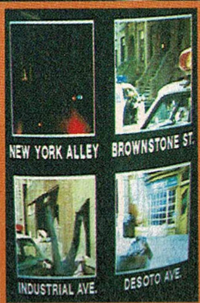
Cela fait déjà un bon bout de temps qu'il est sorti dans les salles parisiennes, mais c'est un jeu du genre World Rally Championship, et il n'y a rien de plus à ajouter. Pour ceux qui aiment ce style de jeu, il n'y a aucun problème, sinon passez votre chemin. Pour ma part, il me semble être honnête, mais c'est comme tout, faut aimer.

"Alligator Hunt" de Gaelco

Ce jeu n'en est qu'au stade du prototype, mais déjà vous avez été nombreux à vous amuser dessus comme des dingues. Un pressentiment de hit rôde autour de ce titre, et c'est tant mieux pour nos amis espagnols de chez Gaelco qui, ma foi, s'améliorent au fil des ans. Il y a une partie du jeu dans le genre de Cabal ou Nam 75 si vous préférez, et une autre dans le style de Space invaders revu et corrigé. A suivre...

"Widescreen Cops" de Barbour Langley

Si vous aviez envie de vous engager dans la police, réfléchissez d'abord encore un peu, ou si votre décision est déjà prise, allez donc vous entraîner sur ce simulateur de flic. Pour faire vos classes, vous bénéficiez d'un écran 16/9e agrémenté d'un volant et d'un pistolet (pas très précis, d'ailleurs). L'idée en elle-même promettait de bonnes choses, mais l'interactivité dans l'action et la réalisation laisse un peu à désirer.



POINT BLANK

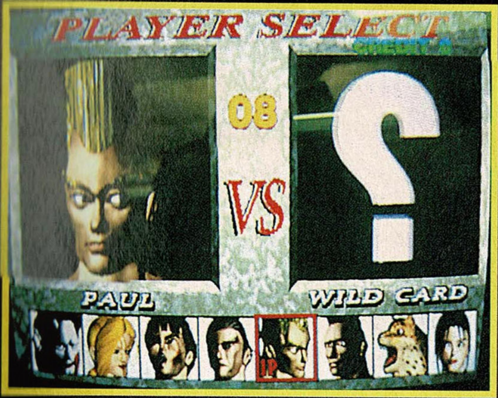
Je n'y crois même pas !!! Ça vous tombe dessus sans prévenir et c'est une méga-claque qui vous arrive en pleine poire. Dès que cette borne est apparue, à l'horizon sur son cheval blanc, je me suis dit : "Cette fois-ci mon gars, c'est du sérieux !". Au point de vue réalisation, c'est du 100 % correct, et tout répond merveilleusement bien : le pistolet reste très précis tout au long des parties. Ah oui, j'ai peut-être oublié de vous préciser qu'il s'agissait d'un jeu de tir dans le style du non moins célèbre "Lethal Enforcers" de Konami. Mais cette fois-ci, l'univers dans lequel vous évoluez est des plus enfantins. L'ambiance est vraiment réussie. Vous avez bien évidemment la possibilité de jouer à deux simultanément, vu que deux pistolets sont mis à votre disposition. Pour ce qui est du déroulement d'une partie, vous aurez plusieurs séries d'épreuves au choix. Chacune des séries est présentée en fonction de son niveau de difficulté. Enfin, c'est un petit jeu vraiment très sympa, et ça fait plaisir de se défouler dans la bonne humeur sur ce genre de borne.

Pour chaque niveau de difficulté, vous aurez le choix entre plusieurs épreuves, dans des décors complètement différents les uns des autres. Vous pouvez très bien passer de l'espace intersidéral au stand de tir le plus banal qui soit.

Voici une des épreuves les plus sanglantes. Une bande de gangsters sévit dans un hôtel du centre ville avec des otages, mais comme Rick Hunter n'est pas disponible, on vous envoie comme si vous étiez la dernière chance de l'humanité. En tout cas, faudra pas s'étonner du résultat !

TEKKEN

On peut vraiment dire que Namco est à l'honneur ce mois-ci, que ce soit sur console avec la fabuleuse PS-X, ou que ce soit avec l'arcade. D'ailleurs, il me semble que Tekken est prévu sur PS-X dans le courant de cette année. Pour le moment, tout ce que l'on peut dire, c'est que la version arcade est assez sympa. Malheureusement pour certains, "Virtua Fighter 2" de Sega a mis son grain de sel dans cette histoire, et Tekken encaisse le choc difficilement, surtout au point de vue maniabilité et réalisation. Ce qui cloche franchement avec Tekken, ce sont les graphismes des personnages qui sont vraiment trop anguleux, si vous voyez ce que je veux dire. Ils ont une apparence qui est très loin d'être naturelle. L'animation est honnête, vous pouvez même changer d'angle de vue pendant le combat en appuyant sur Start. Le décor est beaucoup pixellisé, c'est vraiment loin d'être aussi fin que sur Virtua Fighter 2. Par contre, il est vrai que pour ceux qui aiment bien avoir des armes et n'aiment pas se battre uniquement à mains nues, Tekken leur plaira plus. De nombreux coups sont à votre disposition. En ce qui concerne ces derniers, on se rapproche plus de Virtua Fighter que de Street Fighter. En fait, on a l'impression que Namco, blessé dans son orgueil, a décidé de concurrencer Sega sur tous les fronts, et c'est tant mieux pour nous !!!



Pour ce qui est des combattants, vous avez le choix parmi 8 persos : Yoshimitsu (un samuraï assez fun), Nina (alias Kim Basinger pour les intimes), Law, Kazuya (dans le genre "il-te-regarde-t'es-mort"), Paul (le héros, mais faut pas le dire), Jack (il t'en met une, t'as la tête qui vole !), King et Michele. Bon courage !

"You Win"... Ouais !!! Cela m'arrive quand même encore quelquefois de gagner une partie ou deux. Bon, là d'accord, je jouais tout seul en mode "deux joueurs", mais c'est bon pour ce que j'ai.

"Si t'avances, je te colle un bourre-pif dans le blase, et t'auras la cafetière secouée !" Je vois que nous avons à faire à des intellectuels, pour ce combat. Revenons demain, peut-être se seront-ils enfin touchés.

"Targets Hits" de Gaelco

Pour les as de la gâchette, je vous présente votre nouveau stand de tir. La réalisation générale est très simplette, mais vu les remarques des utilisateurs habitués à la machine, il semble que le réalisme soit de rigueur. En effet, le fusil est très sensible et permet donc une visée des plus précises.

Une nouvelle version de Daytona USA

C'est quasi officiel : normalement, d'ici cet été, on devrait voir arriver dans nos salles françaises, une toute nouvelle version de Daytona USA de Sega. Amélioré de toute part, ce jeu va nous procurer encore plein de frissons et de sensations fortes. Vu la tronche de l'ancienne version, je ne me fais pas de soucis !

En voilà une salle qu'elle est bien !

Si vous voulez profiter des toutes dernières nouveautés tout juste arrivées en France, nous avons ce qu'il vous faut. Qu'il neige, qu'il vente, qu'il pleuve, qu'il gèle, qu'un godzilla soit de sortie, ces lieux seront toujours ouverts pour vous divertir dans un autre monde où toutes les nouvelles technologies du monde entier sont reines à vie. Voici les adresses qu'il vous faut :

JEUX VIDÉO'S
9, boulevard de Sébastopol, 75001 Paris 2 et 4, boulevard Richard Lenoir, 75011 Paris

Vade Games fait encore des siennes

Que vous ayez une Sega, une Nintendo, une je ne sais quoi d'autre, vous y trouverez votre bonheur. En plus, pour la première fois en France, on vous offre des jeux de votre choix. Mais il y a bien évidemment une condition : finir Killer Instinct de Midway/Nintendo. C'est vraiment sympa de leur part, alors je compte sur vous pour aller tenter votre chance, ça vaut quand même le coup de se bouger un peu.

VADE GAMES
115, rue Oberkampf, 75011 Paris (au fond de la cour)
Tél. : 43.38.71.50

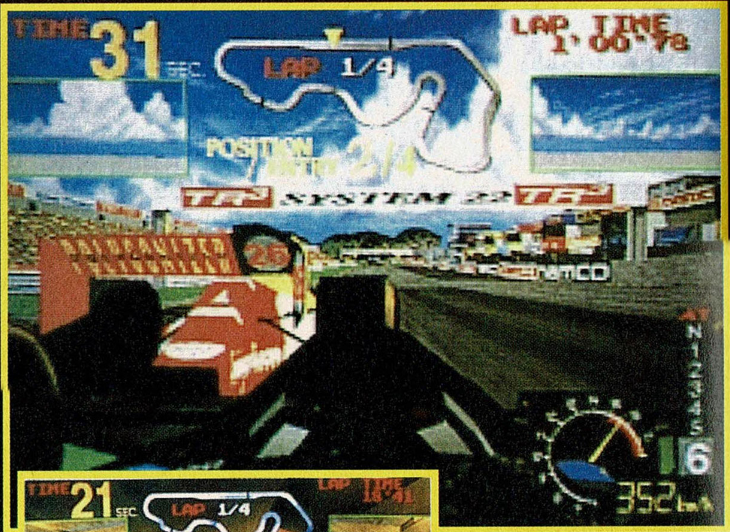
EDITEUR : NAMCO
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 SIMULTANEMENT
GENRE : COURSE F1

ACE DRIVER

Ça y est, le dernier jeu en date de Namco est enfin disponible dans les meilleures salles d'arcade en France. Après le fabuleux Ridge Racer, qui a enthousiasmé la France entière et a été converti sur PlayStation, voici donc en France (enfin !) le non moins superbe Ace Driver. Disponible en version cabine 2 ou 4 places, c'est de la Formule 1 futuriste à laquelle vous êtes convié. Les monoplaces ressemblent bien évidemment aux F1 actuelles, mais les sérieuses retouches aérodynamiques et esthétiques apportées, lui confèrent un "look" digne des meilleurs films d'anticipation. Accrochez votre ceinture, c'est partiiiiiiiiiii !

TRAZOM, LE ACE DRIVER SANS PERMIS !

LES VUES

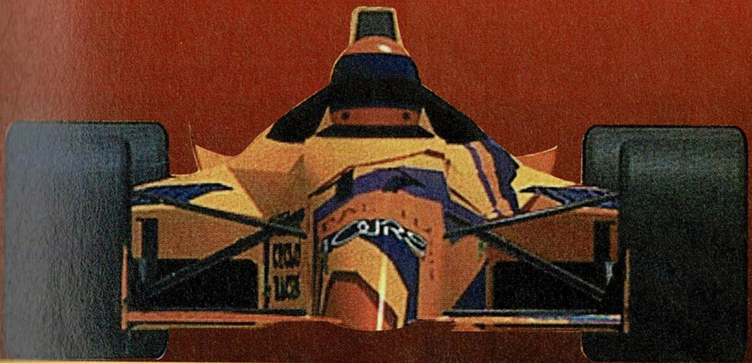


Seulement deux vues, pourrait-on dire, mais cela demeure franchement suffisant puisqu'on ne joue quasiment qu'avec la vue intérieure. On peut juste regretter qu'il n'y en ait pas plus, comme dans Virtua Racing.

Les "scraches", comme vous pouvez le voir sur la photo, sont spectaculaires à souhait. Inutile de vous dire que vous repartirez sans encombre, mais avec quelques bonnes dizaines de secondes de retard ! Pourtant, le coup de la roue qui vole ou de l'aileron qui éclate reste spectaculaire..

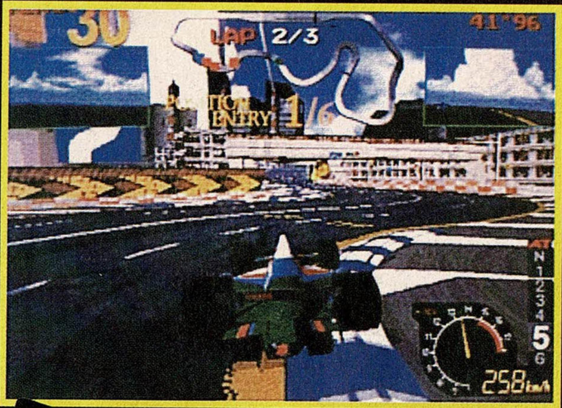
La version ultime de la version cabine à quatre joueurs. C'est beau...

Le départ, "angoisse" pour certains, "délivrance" pour d'autres... Le réalisme est là encore, saisissant, avec dérapage des roues arrière si on démarre pied au plancher !



PRESENTATION DU JEU

Curieusement, les textures de la piste sont beaucoup plus fouillées que le reste des décors.



Cette chicane se prend à une vitesse absolument folle. N'hésitez pas, pour grappiller quelques dixièmes, à monter sur les "vibreurs" pour avoir une pointe de vitesse optimale dans le virage suivant.

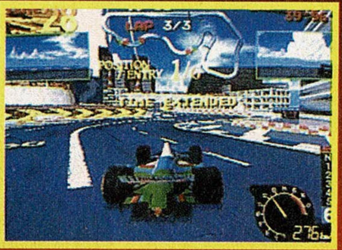
LE POINT DE VUE DE LA RÉDAC

Ouaouh !! On peut dire que ça décoiffe un maximum ! En fait, il est difficile de "retranscrire" en quelques mots ce que l'on ressent réellement en jouant à Ace Driver. Graphiquement, ce n'est peut-être pas du niveau d'un Daytona USA (il y a en effet quelques petits bugs d'effacements, et puis c'est moins beau tout simplement !), mais pour ce qui est de l'intérêt, c'est largement au-dessus d'un Virtua Racing, mais également au-dessus du premier nommé, Ze sublime Daytona. Je rappelle que l'on peut jouer à quatre simultanément dans la version la plus aboutie ! Idéal pour les folles soirées entre ami(e)s. Et puis, c'est autrement plus réaliste et vibrant. Ici, on ne tourne pas en rond durant des kilomètres ! On prend des chicanes et des virages à des vitesses hallucinantes (pour peu que la pédale d'accélérateur ne se bloque pas...), on se "tire la bourre" comme c'est pas permis, on se double, on se redouble, bref, on s'éclate réellement ! Si vous n'aviez pas encore eu la chance d'aller faire un petit tour de ce "manège-là", alors c'est le moment ou jamais.

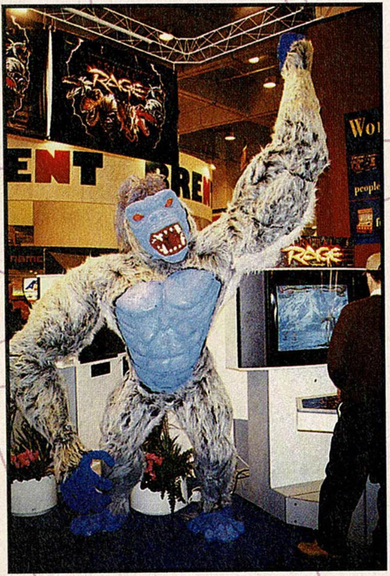
Le phénomène d'aspiration n'est malheureusement pas pris en compte dans Ace Driver. Cela n'empêche tout de même pas des passes d'armes mémorables de se dérouler.

Le même virage vue de l'intérieur ET de l'extérieur. Les sensations sont les mêmes, mais en fait, non...

À la manière d'un "Need For Speed" (un jeu 3DO), les décors sont sublimes et surtout très variés. La seule différence, c'est qu'ici ça va 100 fois plus vite !!



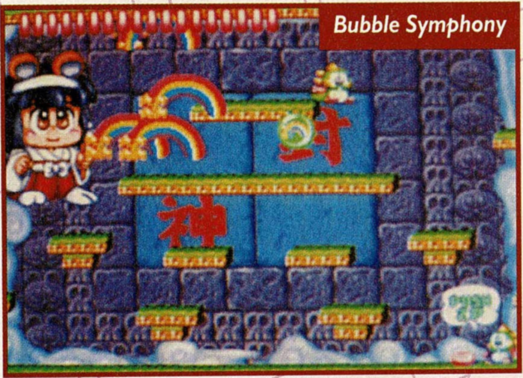
LONDRES : l'arcade made in UK



Bonjour, amis Français ! Ce mois-ci, je suis allé faire un petit tour du côté du Salon de l'Arcade (le fameux Amusement Trade Exhibition), qui se tient annuellement en Angleterre. À Earls Court, à Londres très exactement. Le moyen pour moi de jouer gracieusement à tous les derniers hits de Taito, Sega, Namco et consorts. Le rêve, quoi ! Résultat : pas mal d'avant-premières et de news soutirées au péril de ma vie. En route pour l'aventure !

DEREK DELA FUENTE

CHEZ TAITO : Retour aux sources



Bubble Symphony

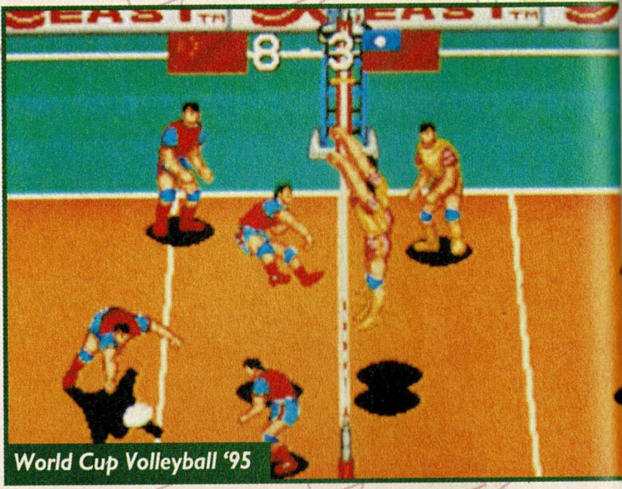
Cette société qu'on ne présente plus en Arcade, montrait les premiers jeux basés sur son nouveau système "F3", processeur 32 bits (16 millions de couleurs) couplé à un processeur 16 bits exclusivement dédié au son Hi-Fi Stéréo. Le premier d'entre eux était **Bubble Symphony**. Dix années après le **Bubble Bobble**, voici donc une version nettement améliorée qui regroupe 44 niveaux, 64 personnages, et des fins différentes. Présent également, **Power Goal**, le troisième volet en quelque sorte des "Hat Trick Hero". Avec 42 équipes différentes, des zooms à profusion et des dizaines de vues de caméra en vue de côté ou de haut notamment. Étaient également présentés **Kaiser Knuckle**, un clone de Street Fighter et **Darius Gaiden**, un shoot'em up.

Kaiser Knuckle

Darius Gaiden

DATA EAST : Du classique

Un petit peu plus loin, se trouvait cette société qu'on ne présente plus pour ses multiples bons jeux dans le domaine de l'Arcade. Elle proposait **Outlaws of the Lost Dynasty**, un beat'em up réunissant 11 guerriers de la Chine traditionnelle, qui autorise les combats à l'arme blanche. L'intéressant, c'est que ce titre sera le premier jeu destiné à la Titan (carte qui permet les conversions directes sur Saturn) de Sega. **World Cup Volleyball '95** est un volley (non !?) pourvu de 11 équipes internationales et dont la jouabilité est étonnante ! **Tattoo Assassins** (jeu de baston), dont le script a été écrit par le scénariste de "Retour vers le Futur" le film (!), est superbe techniquement, mais demande un peu d'entraînement pour contrôler correctement les personnages. On y a vu également **Street Hoop** (un basket existant sur Néo Géo) et **Gunhard** (un shoot classique).



World Cup Volleyball '95

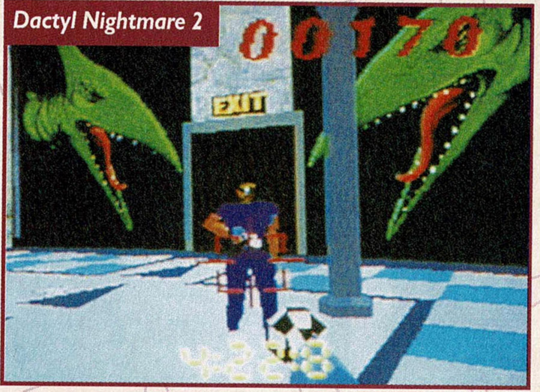
CAPCOM : Le statu quo

Outre les **X-Men** (cf. rubrique Arcades), on pouvait découvrir sur le stand Armoured Warriors, un beat'em all qui pousse le joueur à exterminer des cyborgs, et ô grande nouveauté, à en récupérer les morceaux éparpillés un peu partout, histoire de se constituer une armure de plus en plus sophistiquée. En tout, pas moins de 100 composants interchangeables ! On y voyait également **Slam Masters** (un jeu de catch), **Super Muscle Power** et **Darkstalkers**, encore des jeux de baston. Rien de bien original, en fait.

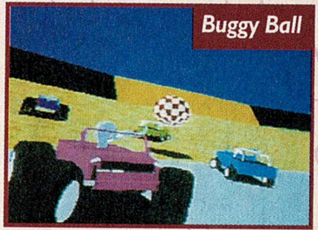
LES TITRES QUI SERONT CONVERTIS SUR CONSOLES :

Les plus pressentis sont : **Tattoo Assassins, Armoured Warriors, Power Goal, Tekken, Ace Driver, Soccer Super Stars** et évidemment tous les titres Sega !

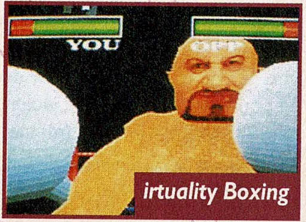
VIRTUALITY : Réellement V.R.



Dactyl Nightmare 2


Buggy Ball

Eh non, vous ne rêvez pas, la société Virtuality basée à Leicester, avait un stand de grande envergure (il faut beaucoup de place pour placer les machines) pour montrer ses nouveaux "jeux" basés sur cette fameuse réalité virtuelle. Parmi eux, **Buggy Ball**, un jeu de course (une cabine ouverte avec boîte de vitesses et le sacro-saint casque sont nécessaires) dans lequel vous devez "smasher"une balle en dehors de l'arène. Il y a 4 niveaux de difficulté et des points attribués pour avoir marqué ou éliminé son adversaire. Également présents : **Dactyl Nightmare 2** (baston contre un ptérodactyle !) et **Virtuality Boxing.**



irtuality Boxing

KANEKO : Dans la cour des grands ?

ood Warriors

Cette société n'est peut-être pas aussi célèbre que l'est Sega ou Capcom, mais elle possède un jeu qui pourrait bien donner le change. Sur le stand, on pouvait en effet voir **Mille Miglia 2**, la suite du fameux jeu de course d'époque du même nom, mais avec le "2" en moins ! Basée sur la véritable compétition qui se déroule tous les ans en Italie, ce titre réunit 6 voitures dites "classiques", de la Bugatti T59 à la Jaguar Type-D, en passant par la mythique Ferrari 250 GTO. Et ce à travers 12 courses en tout et pour tout. La vue demeure celle de la première mouture, à savoir la 3D isométrique, et, techniquement, il semble que Kaneko ait réussi là de belles prouesses : textures du plus bel effet, gerbes d'eau très réalistes, plaisir de conduire très présent. Bref, même si on est loin de Sega Rally, ce jeu n'en est pas moins fort sympathique. **Blood Warriors**, également en démonstration, est lui un jeu de baston tout ce qu'il y a de classique.

Mille Miglia 2

Mille Miglia 2

NAMCO : Résolument shoot !

Outre **Rave War** (Tekken) et **Ace Driver**, Namco était très shoot'em up cette année. **Attack of the Zolgear** et **Project Dragoon**, tous deux des shoot'em up complètement hallucinants, sur le même registre que **Galaxian 3**, avec un écran gigantesque et 6 joueurs qui se déchaînent simultanément ! Fabuleux ! À part ça, on y découvrait **Gunbullet** et **Pointblank**, deux autres shoots, et **Cyber Commando**, la suite du fameux **Cybersled**.

SEGA : Toujours les plus forts !

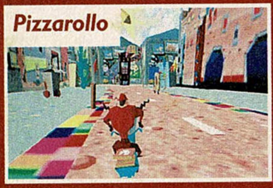
Sega Rally Championship 1995

Une fois de plus, Sega avait le stand le plus impressionnant sur ce salon. Outre les jeux connus en démonstration, comme **Virtua Fighter 2** ou **Daytona USA**, toute l'attention était tournée vers **Sega Rally Championship 1995**, cette simulation de rallyes d'un réalisme encore jamais vu. C'est l'équipe d'AM3 qui s'est chargée de ce nouveau chef-d'œuvre, et le moins qu'on puisse dire c'est qu'il attirait les foules ! Bonjour l'attente pour y jouer ! Le jeu compte 3 stages au programme, une voix off (faisant office de copilote) qui vous guide dans votre parcours, 2 vues différentes et un choix entre 2 voitures. Il faut le voir pour le croire. Étaient également sur le stand, **Desert Tank, Virtua Cop, Tec War** (un shoot dans l'espace utilisant un casque de Réalité Virtuelle), **Jurassic Park** (shoot), **Virtual Soccer** et **Sports Fishing**...

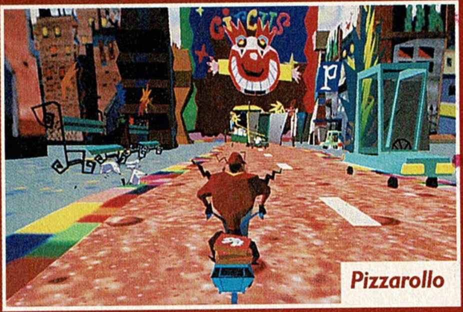
Sega Rally Championship 1995

CANAL +

embauche des livreurs de pizza


Pizzarollo

✪ Tous les jours, du lundi au vendredi, à 18 h30, à partir du 6 mars, ne zappez pas et restez sur la quatrième chaîne pour une nouvelle émission intitulée ***"Pizzarollo"*** ("un jeu en temps réel dans une ville virtuelle" affirme le dossier de presse) ! Le concept est le même que celui employé pour "Hugo Délire" avec la charmante K-reine sur France 3. À savoir, un jeu interactif qui se joue par le biais d'un bigophone à touches (sinon, vous êtes mal !). Les plus par rapport à "Hugo" : deux téléspectateurs s'affrontent pour le meilleur et pour le rire (ndrl : excellent, le jeu de mots, là !), incarnant chacun un livreur de pizzas, chargé de livrer la commande le plus vite possible, dans une ville fictive et dangereuse, entièrement réalisée en images de synthèse par Medialab, "acteur majeur et chef de file des nouvelles technologies pour l'image de synthèse et l'animation 3D en temps réel". Sur Canal+ en clair, à 18 h30, et parce que "un tiers des abonnés de Canal+ a une console de jeux et 30 %, un micro-ordinateur".


Pizzarollo

TOTALLY BRUTAL

SEGA 32X / EDITEUR : GAMETEK

Totally brutal

Totally brutal

✪ Après des versions Megadrive et Mega-CD, Brutal arrive bientôt sur 32X. Les nouveautés sont techniques, puisque le jeu sera en 256 couleurs d'après l'éditeur. On retrouvera les principaux personnages comme Kung Fu, Bunny et Ivan, mais aussi des nouveaux personnages exclusifs comme Psycho Kitty ou Chung Poe. Les quatorze niveaux ont été redessinés, et on trouve là aussi des nouveauté comme le marais, le sommet de la montagne, le volcan, etc. Pour ceux qui ne se rappellent plus de Brutal, il faut savoir que ce beat-them-up a été créé pour dérider le monde violent et sanguinaire des jeux vidéo. Les personnages sont des animaux, et l'humour y est souvent présent (même pendant les combats).Un genre différent de Mortal Kombat II.

VIRTUA FIGHTER pour 32X !

✪ Ça y est, c'est annoncé ! Pour la prochaine rentrée des classes, les possesseurs de Megadrive 32X pourront jouer à Virtua Fighter. Utilisant la puissance des deux chips 32 bits du 32X, Viruta Fighter offrira tous les coups de la borne d'arcade. Bien entendu, le jeu pourra se jouer à deux simultanément. Pour ceux qui s'attendent à retrouver la version arcade, sachez tout de même que la puissance du 32X n'égale pas celle des machines d'arcade. Et bien que le communiqué de presse annonce que "le jeu possèdera toutes les caractéristiques de la version arcade", il convient de rester prudent. Il ne faut donc pas s'attendre à des miracles. Mise au point par l'équipe d'AM2, cette version devrait néanmoins satisfaire tous ceux que l'achat d'une Saturn rebute encore.

PUTTY SQUAD

SUPER NINTENDO / EDITEUR : OCÉAN

Putty squad

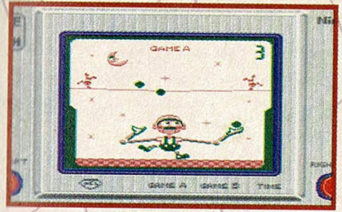
Putty squad

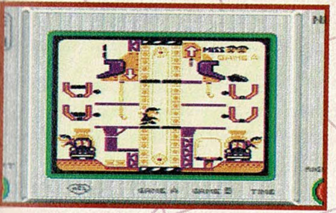
✪ Après un premier jeu plutôt moyen mais très original (Silly Putty), voici à nouveau le petit héros blobien et tout bleu pour des aventures plutôt basées sur l'action. Le jeu prend en effet résolument la tournure d'un jeu de plates-formes, mais tout en gardant le même principe. Il faut promener la petite boule transformable un peu partout et lui faire avaler des bonus en la faisant se transformer en petite mare de slime bleu. Ensuite, il est possible d'utiliser les objets ainsi ingérés, pour passer des pièges. Deux nouveautés dans ce jeu : il se déroule en plates-formes avec défilement de l'écran, et on peut jouer à deux simultanément (l'écran est alors splitté). Dans le dernier cas, on a droit à une course poursuite entre les deux héros pour gober les bonus en premier.

L'Europe s'ouvre à la SATURN

✪ Voici pour vous, heureux lecteur de Joypad, le look européen de la nouvelle console de Sega, la Saturn. Une fois encore, Sega fait dans la sobriété et le "design". Noire, alors que son homologue japonaise est grise, la Saturn a de la classe. Côté performances techniques, il n'y aura aucune différence entre les deux machines, en dehors, bien évidemment, de la désormais célèbre fréquence hertzienne (50/60 MHz). En d'autres termes, les jeux tournant sur la Saturn européenne devraient être légèrement moins rapides que leurs équivalents sur console japonaise. Les deux premiers jeux prévus sur Saturn devraient être Virtua Fighter et Daytona USA.

GAME BOY GALLERY : la galeries des glaces





✪ Au Moyen Age, durant ce temps béni où les ménestrels parcouraient les champs en chantant "la lalila lali lalèreuuu", nous avions coutume de jouer à des jeux qui, sans être encore des jeux vidéo, s'y apparentaient déjà. Monsieur Nintendo était d'ailleurs dans le coup. Avec un ou deux (pour Donkey Kong !) écrans à cristaux liquides, ces jeux proposaient en fait d'effectuer une manœuvre simple mais de plus en plus rapidement jusqu'à devenir complètement fou. Bien sûr, ladite manœuvre dépendait du thème du jeu. Game Boy Gallery, c'est, vous l'aurez deviné, une compilation de cinq jeux de ce type. Nintendo aime faire dans la nostalgie. On commence avec un jeu où il faut jongler avec des balles, pour enchaîner avec un autre jeu où il faut assommer des taupes, pour ensuite faire un "Simon" visuel (puisqu'il faut recomposer des séquences de drapeaux que l'on vous montre !) ; il faudra ensuite aider de charmants bambins à ne pas tomber dans des trous, pour enfin vous retrouver dans une cimenterie où vous ne saurez très vite plus où donner de la tête. Bref, une série de jeux sans prétention, jeux qui ont toutefois pour eux l'atout du nombre. Cinq jeux, c'est mieux qu'un seul ! Une cartouche Game Boy dont la sortie est prévue pour avril prochain.

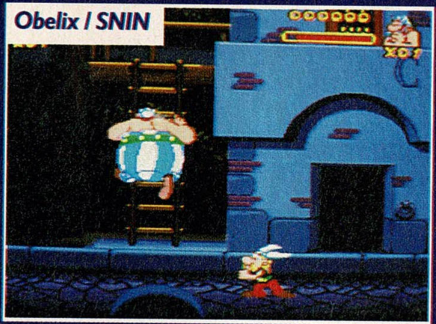
OBELIX

SUPER NINTENDO/ GAME BOY /EDITEUR : INFOGRAMES

Obelix / GB

✪ PAR CÉSAR !
Pour prouver à l'empereur César que le valeureux village gaulois ne se rend toujours pas à l'envahisseur romain, Astérix et Obélix décident de faire un "Tour d'Europe" et de ramener des spécialités de chaque région traversée, dans le seul but de démontrer au pouvoir en place qu'on ne peut isoler les "irréductibles" comme ça ! En choisissant Obélix ou Astérix, vous allez, sur Snin et Game Boy, devoir traverser toutes les provinces de l'empire romain ! Avec 22 niveaux sur GB et 25 sur SN, l'action est non-stop. Non seulement, on nous promet plusieurs types de coups pour chacun des gaulois, mais en plus, des phases spéciales ont été ajoutées au programme, comme par exemple un match de rugby (!) ou une corrida ! À n'en pas douter, ce titre devrait plaire à toute la famille !

Obelix / SNIN



THE FLINSTONES

SUPER NINTENDO/ MEGADRIVE
EDITEUR : OCEAN

The Flinstones

✪ YABADA-BADOU !! Prévu sur Super Nintendo et Megadrive, ce jeu de plates-formes classique, tiré du film du même nom, arrive bientôt chez vous ! Vous me direz, depuis le temps qu'on vous en parle. Mais, bon "tout vient à point à qui sait attendre". Vous dirigez le héros du film alias M. Pierrafeu, chargé de découvrir ce qui se trame derrière une affaire d'escroquerie préhistorique. Pour cela, il va devoir se trimbaler presque tout nu, à travers des niveaux bourrés d'ennemis à massues énormes et autres monstres de tous poils. Vous pouvez lancer des pierres, grimper sur des rochers... Voilà, il n'y a plus qu'à attendre le jeu en avril prochain !

CONCOURS

✪ Le 29 janvier dernier, le magasin de jeux Tokashaido a organisé un concours de jeux vidéo qui a eu lieu dans la salle Mazarin du Palais des Congrès de Versailles, de 10 h30 à 19 h00. Ce concours s'est déroulé comme suit : un échauffement préalable de 15 minutes pour les participants qui allaient s'affronter par la suite. Venaient plus tard les éliminatoires tant redoutées, avec le jeu Virtua Fighter sur Sega-Saturn. Sur les 96 participants, seuls 16 ont été sélectionnés. Ensuite, ce fut le concours sur TohShin-Den sur PlayStation où les 16 retenus se sont défoulés à cœur joie. La grande finale, quant à elle, s'est passée sur Ridge Racer toujours sur PlayStation. C'est seulement vers 19 h00, soit environ 6 heures plus tard, que les remises des lots ont pu avoir lieu. 1er prix : une PlayStation pour Michel Simier, 2ème prix : une Jaguar pour Arnaud Carpentier, et 3ème prix : deux jeux PS-X pour Gabriel Schlegel. Ce concours était organisé par M. Alain Henner, gérant du magasin Tokashaido, et Jean-Pascal Hoarau, responsable du magasin. Pour plus de renseignements sur cette boutique, voici l'adresse complète : Tokashaido, 33, rue d'Anjou, 78000 Versailles. Tél. : (1) 39.20.92.81, Fax : (1) 39.20.92.80.

TELEX

M. Kurokawa, directeur de publicité chez Sega Japon, a affirmé récemment que "Virtua Fighter 2 était d'ores et déjà commencé sur SegaSaturn, et que la production de Virtua Fighter 3 en arcade était entamée". Ça promet !

Videologic, une entreprise anglaise spécialisée dans la 3D, se serait associée à Nec (et on murmure que Sega serait également dans le coup !) pour la commercialisation d'une nouvelle machine : le Power VR. Videologic soutient que "le Power VR aura les performances d'une machine d'arcade pour le prix d'une console", des processeurs ultra-puissants gérant des textures complexes et tout et tout.

La société Gametek vient de racheter une part de la société Take 2, essentiellement tournée vers la programmation, pour en devenir le principal actionnaire. Cette nouvelle société concentrera ses efforts sur les consoles SegaSaturn, Ultra 64 et Megadrive 32X.

14 programmeurs viennent d'intégrer Gametek USA. Ils étaient à l'origine de la société de développement Malibu. Cette nouvelle structure, baptisée "Art West", axera son travail sur des produits interactifs. Au niveau européen, cinq programmeurs et artistes de Gametek USA viennent d'intégrer Gametek UK. Que de remue-ménage !

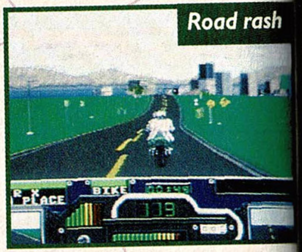
ROAD RASH

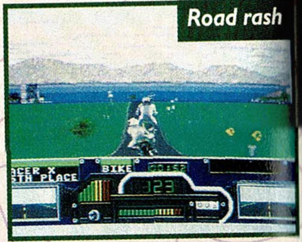
MEGA CD / EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

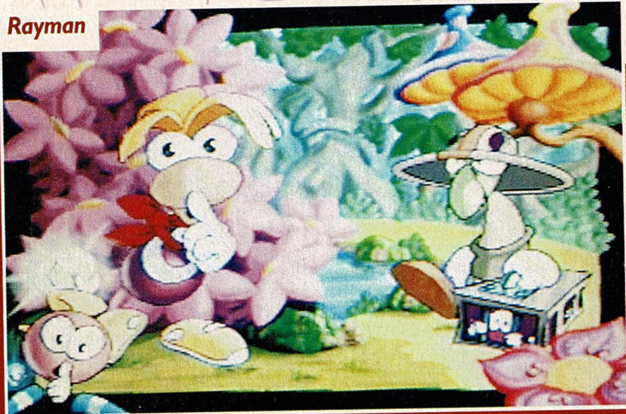
Road rash

Road rash

ON THE ROAD AGAIN ! Voici enfin le fameux Road Rash sur Mega CD. Après les versions Megadrive (on en est déjà au n°3 !) et 3DO, Electronic Arts a pensé aux gentils possesseurs de Mega CD. Cette version est en fait la meilleure (on dirait le "best of" en turc) de toutes les versions déjà sorties, y compris celle de la 3DO. Des musiques de groupes à la mode tels que Sound Garden et autre Monster Magnet, viennent agrémenter ce titre très prometteur. Non seulement les séquences vidéo du début sont inédites, mais en plus il y a plus de menus, d'options, de motos et de compétitions. Sa sortie est prévue pour mars prochain.


Road rash


Road rash

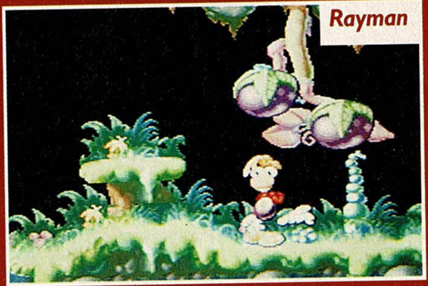

Rayman

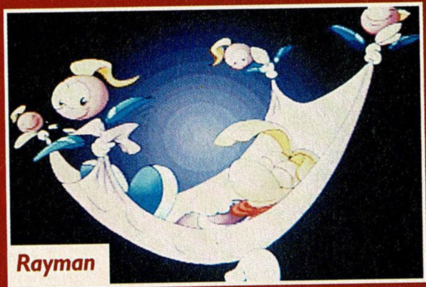
RAYMAN

32X / EDITEUR : UBI SOFT

RAYMAN PASSE AUX RAYONS 32X

Alors que le jeu a été reculé sur Jaguar pour le mois d'avril, il est maintenant annoncé sur 32X.Ce produit reste toujours aussi dément, avec une adaptation 32X qui sera inférieure à ce que nous avons vu sur Jaguar, mais qui proposera un jeu de plates-formes tout à fait original avec des gros sprites dans la nature, des animaux, tout ça quoi !La palette de couleurs de la machine devrait être habilement exploitée. En tout cas, c'est à souhaiter.


Rayman


Rayman

IZZY'S OLYMPIC QUEST

S. NIN./MEGADRIVE / US GOLD

TAKE IT IZZY !

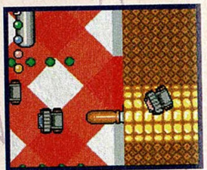
Comme tout le monde le sait, les prochains Jeux Olympiques d'été se dérouleront à Atlanta, aux USA. Comme US Gold a acheté les droits pour l'utilisation de la mascotte, voici donc le jeu qui la met en scène. Entièrement réalisé en deux dimensions, ce titre permet de participer à cette gigantesque compétition universelle. Ainsi, grâce à ses pouvoirs, il peut devenir : archer, skateboarder, baseballer, deltaplaneur, javeloteur, escrimeur et lance-pierreur. Il est accompagné d'un jury de quatre personnes chargées de "surveiller" son évolution, de lui donner un coup de pousse ou bien de le récompenser. Un jeu original pour "les Jeux."

Issy's

Issy's

MICRO MACHINES 2

GAME GEAR / EDITEUR : CODEMASTER



Codemaster innove une fois de plus en adaptant ce petit jeu génial qu'était Micro Machines 2 sur Megadrive, sur Game Gear. L'innovation vient du fait qu'il est prévu pour jouer à deux joueurs simultanément sur une seule Game Gear. Ça donne un truc bizarre, du style "on tient chacun la machine à un bout (un avec les boutons, et l'autre avec le curseur) et on dirige sa petite bagnole". Étrange certes, mais ça a le mérite d'être rigolo et original. Quant au jeu à un joueur, il est toujours aussi sympa. On vous en reparle très bientôt en test.

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Livraison sur toute la France

24/48h

CLUB GAMES
LE RENARD DU JEU VIDEO
☎ (16-1) 48 87 99 99
Du lundi au samedi 10/19h30

TÉLÉPHONE
(16-1) 48 87 99 99

CB acceptée

MINITEL
3615 Club Games

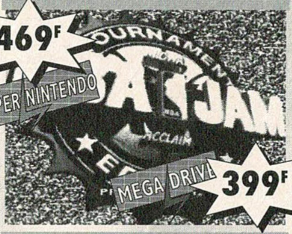
MEGADRIVE

ATP TOUR TENNIS	429 F	POWER RANGER	399 F
BUBBLE AND SQUEAK	399 F	PROBOTECTOR	379 F
BUBSY 2	229 F	PSYCHO PINBALL	429 F
CANNON FODDER	399 F	RADICAL REX	369 F
DAFFY DUCK	429 F	RISE OF THE ROBOT	429 F
DRAGON	379 F	RISTAR	369 F
EARTH WORM JIM	399 F	ROCK AND ROLL RACING	389 F
ECCO 2	429 F	ROI LION	389 F
FIFA 95	369 F	SAMOURAI SHODOWN	449 F
FLINK	339 F	LES SCHTROUMPFS	449 F
LETHAL ENFORCERS 2	429 F	SHAQ FU	379 F
MEGA BOMBERMAN	339 F	SHINNING FORCE 2	399 F
MORTAL KOMBAT 2	449 F	SONIC & NUCKLE	399 F
NBA LIVE 95	399 F	SPARKSTER	349 F
NHL HOCKEY 95	399 F	TINY TOON ALLSTAR	349 F
PAGE MASTER	449 F	URBAN STRIKE	399 F
POWER DRIVE	369 F	ZERO TOLERANCE	369 F

Adaptateur Mega Key : 99 F — SUPER PRO PAD : 199 F

+ de 200 jeux en stock : téléphonez-nous !

NBA JAM2 TOURNAMENT ED.



INT. SUPERSTAR SOCCER

SOLEIL

DRAGON BALL Z3 vf

SUPER NINTENDO

ANIMANIAC	449 F	MYSTIC QUEST	399 F
BATMAN & ROBIN	449 F	NBA LIVE 95	399 F
BELLE ET LA BETE	399 F	NHL HOCKEY 95	449 F
BIKER MICE FROM MARS	449 F	POWER DRIVE	379 F
BLACK HAWK	469 F	RETURN OF JEDI	399 F
BRUTAL	369 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
DRAGONBALL Z3 (Jap)	399 F	ROI LION	399 F
DEMON'S CREST	429 F	SAMOURAI SHODOWN	469 F
DINO DINI SOCCER	329 F	SECRET OF MANA	449 F
DONKEY KONG	449 F	SHAQ FU	399 F
DRAGON	399 F	SIM CITY	449 F
EARTH WORM JIM	399 F	SPARKSTER	399 F
GHOUL PATROL	329 F	STREET RACER	399 F
INDIANA JONES	399 F	STUNT RACE FX	399 F
KICK OFF 3	399 F	SUPER BOMBERMAN 2	399 F
LEGEND	399 F	SUPER PUNCH OUT	449 F
MADDEN 95	429 F	SUPER STREET FIGHTER 2	469 F
MEGA MAN X	449 F	SYNDICATE	399 F
MORTAL KOMBAT 2	489 F	TINY TOON	449 F
MISTER NUTS	369 F	VORTEX	499 F

AD 29 TURBO : 99 F - PRO PAD SUPER NIN. : 199 F

+ de 3000 jeux en stock. Téléphonez-nous

MEGADRIVE 32 X

Fonctionne sur MegaDrive 1 et 2

AFTER BURNER	449 F	SUPER MOTO-CROSS	449 F
COSMIC CARNAGE	449 F	SUPER SPACE HARRIER	449 F
DOOM 32X	449 F	VIRTUAL RACING	449 F
STAR WARS	449 F		

NOUS RACHETONS

TOUTES VOS CONSOLES ET TOUS VOS JEUX VIDÉO CASH OU PAR BON D'ACHAT

JEUX 3 DO

CRIME PATROL	449 F	SHOCK WAJE OJ	279 F
DEMOLITION MAN	449 F	SPACE SHUTTLE	329 F
DRAGON LORE	399 F	STAR BLADE	489 F
FIFA SOCCER	369 F	STREET FIGHTER 2X	449 F
MAD DOG MAC CREE2	399 F	SUPREME WARRIOR	449 F
MICROCOSM	449 F	THE HORDE	369 F
NEED FOR SPEED	399 F	THEME PARK	399 F
NIGHT TRAP	369 F	TOTAL ECLIPSE	369 F
NOVA STORM	449 F	TWISTED	379 F
REBEL ASSAULT	369 F	VR STALKER	449 F
ROAD RASH	369 F	WAY OF THE WARRIOR	449 F
SAMOURAI SHODOWN	399 F	WHO SHOT JONNY	399 F
SHADOW	449 F		

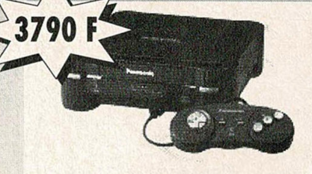
+ de 300 jeux en stock. Téléphonez-nous

SATURN

CLOCK WORK NIGHT	479 F
DAYTONA USA	TEL.
GOTHA	549 F
JOYPAD SATURN	369 F
MEMORY CARD	379 F
PANZER DRAGON	TEL.
VICTORY GOAL	549 F
VIRTUAL FIGHTER	529 F

SEGA SATURN

3 DO



3DO GOLDSTAR + 1 PAD + 3 JEUX

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES JEUX SUR TOUTES LES CONSOLES (S.NIN, MD, NEO GEO, 3DO, JAGUAR, GAME GEAR, GAME BOY...). N'HESITEZ PAS À NOUS APPELER !

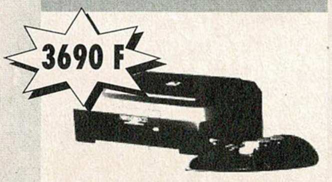
PSX

COSMIC RACE	749 F	MOTOR TOON GP	640 F
CRIME CRACKERS	660 F	RIDGE RACER	649 F
GOKUJO PARODIUS	649 F	TAMA	660 F
JOY PAD PSX	389 F	TOSHIDEN	670 F
KING'S FIELD	699 F	TWIN GODESS	849 F
MEMORY CARD	379 F		

ARRIVAGE PERMANENT DU JAPON : TEL.

SONY PSX

NEO GEO CD



NeoGeo CD2 + 2 PAD + Samourai Shodown 2

JEUX NEO GEO CD2 VF

AERO FIGHTER 2	449 F	NAM 75	399 F
ART OF FIGHTING 2	449 F	SAMOURAI SHODOWN	449 F
BURNING FIGHT	399 F	SAMOURAI SHODOWN 2	489 F
FATAL FURY 2	449 F	STREET HOOP	489 F
FATAL FURY SPECIAL	449 F	SUPERSIDE KICK 2	449 F
KING OF FIGHTER 94	489 F	TOP HUNTER	449 F

de nombreux jeux à venir : téléphonez-nous !

INCROYABLE : MANETTE TOPFIGHTER

Manette d'arcade tout en acier avec boutons programmables pour **SuperNintendo**. La manette de vos rêves pour seulement

BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à **CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris** JOYP0395

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Tél. : .... **PARIS (75) : frais de port réduit : 17 F**

NOMS	MACHINE	PRIX
FRAIS DE PORT JEUX : 29 F - CONSOLES/MATÉRIEL : 60 F		
TOTAL		

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEIL

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F ☐ CARTE BLEUE

N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Date d'expiration : _ _ / _ _

Signature :
(Parents pour mineurs)

SDMH CONSEIL, SARL au capital de 50 000 F - RCS Paris B 394 824 585

IMPORTANT : Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs, les prix indiqués sont révisables sans préavis, offre valable dans la limite des stocks *Règlement sur demande écrite (Minitel : 2,19 F)

Un centre de loisirs 100 % SEGA au cœur de Paris

✪ Il s'appelle la "Tête dans les nuages", et dès le 25 mars prochain, il ouvrira ses portes en plein Paris, au Passage des Princes, 5, boulevard des Italiens (dans le 2e arrondissement). Un total de 1 500 m2 pour accueillir 200 postes de jeu. On retrouvera les hits Sega avec Sega Rally, un Daytona en version huit joueurs (!!!), un Virtua Racing bien entendu, mais aussi un Star Wars (les possesseurs de 32X seront sans doute curieux de voir la "vraie" version du jeu), un Wing Wars, un Desert Tank, un Virtua Cop et bien entendu un Virtua Fighter 2 (pour vous éclater un max, filez vite voir la liste complète des coups de ce jeu dans notre cahier "Spécial Import"). Sont aussi présentes d'autres bornes de jeu comme Killer Instinct, Revolution X, Alien 3, Primal Rage... vous voyez d'ici le tableau. Dans ce centre de loisirs, vous trouverez aussi un restaurant Mac Donald (histoire de vous restaurer, d'où le nom de restaurant), ainsi qu'une boutique de "goodies Sega" avec des T-Shirts, des peluches, des porte-clés... tout ce que votre petit cœur de Segamaniac peut espérer. Les Nintendo fans peuvent toujours se consoler en se disant qu'après tout, ce n'est "que" de l'arcade. C'est l'occasion idéale d'emmener les parents. Ils jettent un œil sur les jeux, et hop ! un tour au Mac Do, et on peut jouer en paix. Je plaisante, mais la "Tête dans les nuages" semble vraiment proposer une gamme variée de produits. Si vos parents se laissent convaincre...

N.B. : Le 21 mars, à l'occasion de l'enregistrement de Mega 6, venez découvrir la "Tête dnas les nuages" en avant-première. Notez l'adresse, et venez nombreux à partir de 13 heures.

MISTER NUTZ 2

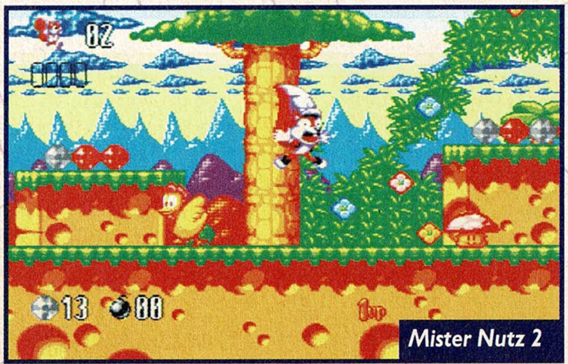
MEGADRIVE / EDITEUR : OCEAN

Mister Nutz 2

✪ VOUS AVEZ DIT "NOISETTES" ?

Converti tout droit de la version Amiga (vous savez, les micro-ordinateurs !) Mister Nutz 2 n'a absolument rien à voir avec le premier volet, si ce n'est le nom du gentil petit écureuil qui demeure le même. C'est au contraire à un jeu d'aventure/plates-formes que vous serez convié. De l'aventure avec une vue à la manière d'un Mario (ramifications des chemins, etc.) et de la plate-forme, comme dans n'importe quel jeu de plate-forme ! Mr Nutz évolue dans un monde toujours aussi coloré, mais cette fois, s'il veut aller loin, il devra récolter pas mal d'objets utiles à sa progression. C'est un scoop, Mister Nutz à un cerveau (et non pas une noisette) et il s'en sert.

Mister Nutz 2



Mister Nutz 2

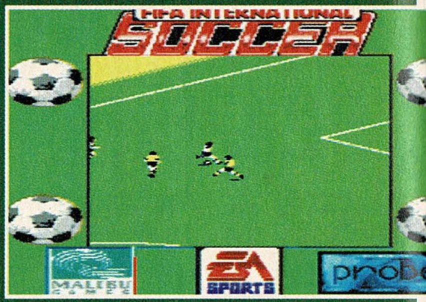
Mister Nutz 2

FIFA SOCCER '95

GAME BOY / EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

✪ VOUS JOUEZ FOOT AVEC LE VOTRE ?

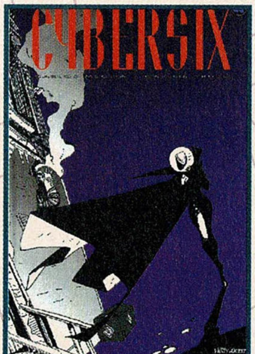
Qui aurait cru cela possible ? La simulation de football du moment (je sais, il commence vraiment à durer, le moment !) sur la portable de Nintendo, semble être une véritable révélation ! Souvenez-vous, nous vous en parlions lors du reportage sur le CES de Las Vegas, dans notre dernier numéro. Il faisait même partie de nos coups de cœur. Eh bien, malgré des clignotements de sprites assez désagréables, on s'attend à ce que ce produit, qui arrivera bientôt en version définitive sur le marché, enthousiasme pas mal de monde. En fait, cette version est identique à celles de la MD ou de la SNin, les couleurs en moins bien sûr.



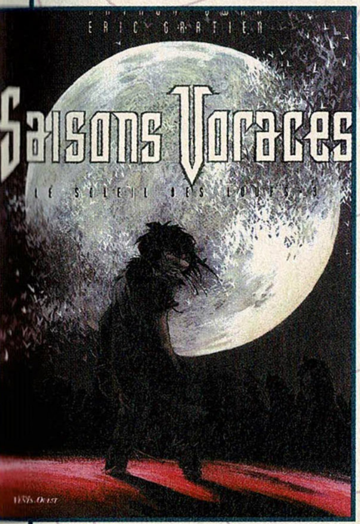
LES CHIFFRES DU MOIS

• **46,3 % :** c'est la part de marché totale de Sega France pour l'année 1994, en valeur. Soit une progression de 3 % par rapport à l'année précédente (information à mettre au conditionnel, comme d'habitude).
• **51 % :** ce sont les parts de marché, en volume (consoles) que Sega France a réalisées dans toute l'année 1994 sur le segment des 16 bits. Ce taux étant de 54 %, rien que pour décembre dernier (c'est-à-dire grosso modo le même que Nintendo sur le même secteur... Étrange 54 et 54 ? 108 % ?).
• **100 000 :** c'est, approximativement le chiffre des ventes de cartouches "Le Roi Lion" et "Sonic & Knuckles" sur Megadrive, depuis leur sortie en France.
• **43 % :** c'est la part de marché en ce qui concerne les portables, de la Game Gear, pour l'année 1994, en France.
• **25 000 :** c'est le nombre de 32X vendus en France durant la deuxième quinzaine de décembre 1994.
• **500 000 :** c'est le nombre hallucinant de standards Saturn (SegaSaturn et V-Saturn) déjà été vendus !!!
• **2 200 000 :** c'est le nombre effarant de SegaSaturn que Sega (2 000 000) et Victor (200 000) produiront en 1995 !! Vous pensez qu'ils vont tout vendre ?
• **191 000 :** c'est le nombre de personnes employées par Nec dans le monde. Presque autant qu'à Joypad. Enfin... j'ai dit presque !
• **500 $:** c'est le prix auquel on pourrait trouver la "Power Player" (la Pippin de Bandai/Apple) lors de sa sortie. Soit un peu plus de 2 500 F...
• **14 :** c'est le nombre de camemberts puants que Greg a ingurgités dans la seule journée d'hier (véridique !).
• **300 $:** c'est le prix auquel devrait être vendue la PlayStation en septembre prochain aux États-Unis. Soit environ 1 500 F.

Du nouveau aux Éditions Vents d'Ouest



Vents d'Ouest est un éditeur connu, au même titre que Glénat ou Dargaud, du monde prolifique de la bande dessinée. Vous avez pris l'habitude de lire le nom des "éditions Glénat" dans votre mag préféré à cause de leur lien avec les mangas traduits en français ("Dragon Ball", "Ranma", "Sailor Moon", "Akira", etc). Mais il ne faut pas oublier la BD traditionnelle qui, dans un autre style, fait rêver et recèle, quoi qu'en pensent certaines mauvaises langues, des trésors d'originalité. La preuve est qu'aujourd'hui, je - Judge Dredd - vous parle de trois albums qui me tiennent particulièrement à cœur : le tome 3 du "Soleil des Loups" d'Arthur Qwak et Eric Gratien, et les tomes 1 & 2 de "Cybersix" de Carlos Meglia et Carlos Trillo. Le premier, tout en couleur, est une fable violente sur un monde barbare oublié. "Cybersix", en noir et blanc, retrace les faits et gestes d'une androïde à la Blade Runner. Dans des styles différents, ces ouvrages méritent le détour pour leur scénario imaginatif et la qualité de la mise en image. La dégustation n'est hélas pas gratuite : 75 F pour "Saisons Voraces", le tome 3 du "Soleil des Loups, et 78 F chaque tome de "Cybersix".

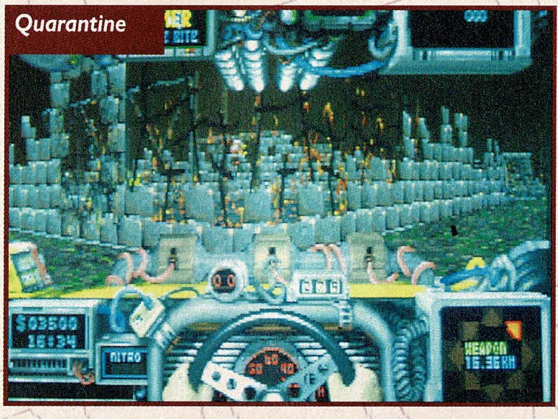


QUARANTINE

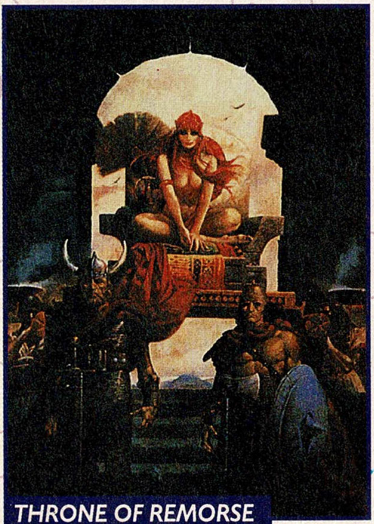
3DO / EDITEUR : GAMETEK

Quarantine

Si vous avez vraiment envie de vous échapper d'une ville dominée par la peur, c'est simple, il suffit de jouer à Quarantine. Ce Doom sur roulette est déjà sorti sur support PC CD-Rom et Gametek propose une version quasiment identique sur 3DO. Vous jouez dans cette course de bagnole en 3D ressemblant à Doom, le rôle d'un chauffeur de taxi voulant s'enfuir de Kemo, ville futuriste baignant dans la violence. Un beau jour (un lundi noir), les autorités complètement dépassées par la violence urbaine, décident de fermer les portes de la ville et de transformer Kemo en prison gigantesque appelée Quarantine (ça me rappelle un certain film se déroulant à une certaine date). De l'action pure, que les possesseurs de 3DO (il y en a, ne riez pas !) devraient apprécier.


Quarantine

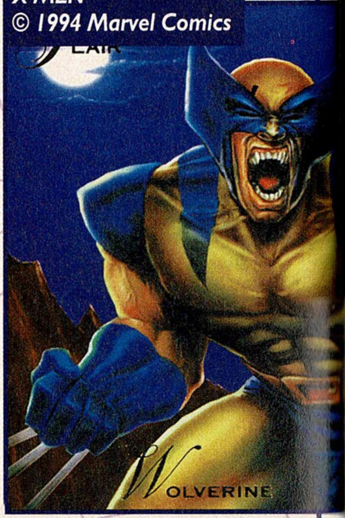
COLLECTION : faites vos jeux !



THRONE OF REMORSE
© 1994 Sanjulian

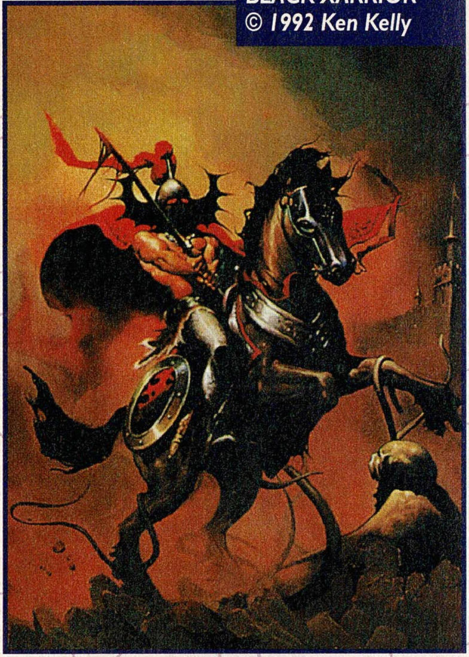
X MEN
© 1994 Marvel Comics

FISH GIRL
© 1992 Christos Achilleos



X MEN
© 1994 Marvel Comics

X MEN © 1994 Marvel Comics



BLACK XARRIOR
© 1992 Ken Kelly

✪ Alors qu'au Japon les Rammy Cards ont un succès phénoménal, certains pays occidentaux en ont pris de la graine pour éditer des collections complètes de cartes. Cette fois, pas question de jouer comme on peut le faire avec les Rammy Card (ce que personne ne sait faire en Europe). Ces cartes-là se conservent par pur plaisir de collectionneur. Chaque série comporte ses cartes "rares", le collector parmi la collection. Ici une carte en plastique transparent, là une autre dédicacée, là encore une autre colorée en peinture "métal" (chrome ou or)... Ces cartes de prestige peuvent alors, pour les accros et les collectionneurs, prendre de la valeur.

Et quel est l'intérêt, si l'on ne peut pas jouer avec ces cartes ? La collection au sens premier du terme. Si l'on cumule tous les thèmes et tous les artistes existant en cartes, on se retrouve face à plusieurs milliers de pièces ! De la Guerre des Étoiles au X-Men en passant par Alien vs Predator ou bien encore des illustrateurs comme Ken Kelly ou Frazetta, la palette est large ! Autant dire qu'il y en a pour tous les goûts. De plus, des classeurs sont disponibles pour certaines collections qui deviennent alors de véritables livres. Cette nouvelle mode commence à se répandre en France et dans toute l'Europe, certains magasins faisant commerce de plusieurs "sets" différents. Bref, si vous avez tendance à craquer pour les illustrations d'art ou l'univers de la Guerre des Étoiles, votre bonheur se trouve alors peut-être dans ces collections.

(Les personnes intéressées devraient pouvoir se renseigner auprès de CSI Distribution au 46.70.87.81 ou au 46.70.87.99.).

ALIENS vs PREDATOR
© 1994 T.C.FOX

PLANNING ET SORTIES DU MOIS

MARS		
Carrier Aces	Super Nintendo	Gametek
Skeleton Krew	Megadrive	Core Design
Wild Guns	Super Nintendo	Titus
Ninja Warrior	Super Nintendo	Titus
Total Eclipse	Playstation	Crystal Dynamix
Gex	Sega Saturn	Crystal Dynamix
Fatal Fury 3	Néo Géo	SNK
Super Sidekicks 3	Néo Géo	SNK
NBA Jam T.E.	SN/MD	Acclaim
Milons Secret Cas.	Game Boy	Hudson Soft
Flying Aces	Mega CD	Rocket Science
Stargate	SN/MD	Acclaim
True Lies	SN/MD	Acclaim
Legend of Thor	Megadrive	Sega
Samourai Shodown	Megadrive	Sega
Astérix	Megadrive	Sega
AVRIL		
Rayman	Jaguar	Ubi Soft
Soulstar X	32X	Core Design
Street Racer	Megadrive	Ubi Soft
Sup. Advent. Island	Super Nintendo	Virgin
Hagane	Super Nintendo	Virgin
Time Cop	SN/Mega CD	Virgin
Lords of Thunder	Mega CD	Hudson Soft
Dungeon Explorer	Mega CD	Hudson Soft
Cobra 2	Mega CD	Hudson Soft
Dungeon Master 2	Mega CD	JVC
Heimdall	Mega CD	JVC
Fatal Fury	Mega CD	JVC
Samurai Shodown	Mega CD	JVC
Keio Flying Squad	Mega CD	JVC
Another World 2	Mega CD	Virgin
Links	Mega CD	Virgin
James Pond 3	Super Nintendo	US Gold
Addams Family Val.	Super Nintendo	Océan
X Men 2	Megadrive	Sega
MAI		
Oscar	Super Nintendo	Titus
Dirt Racer SFX	Super Nintendo	Elite
Super Turrican 2	Super Nintendo	Océan
JUIN		
Thunderhawk	32X	Core Design
Realm	Super Nintendo	Titus
SEPTEMBRE		
Air Cavalry	Super Nintendo	Gametek
King of Fighters 95	Néo Géo	SNK

Les prévisions :

Après deux mois assez calmes, les affaires reprennent. À noter, un mois d'avril très "Mega CD". Est-ce une révélation ? Mega CD Console du futur ? Pas vraiment, mais le nombre de titres en prévision est intéressant - c'est le moins qu'on puisse dire -. Les possesseurs de Mega CD devraient être heureux... tant que les consoles 32 bits ne sont pas là. Après, c'est une autre histoire. Ils ne pourront plus dire "peut-être, mais nous on marche au CD au moins". Fini, ça ! Je ne dis pas que les possesseurs de Mega CD s'apprêtent à vivre leurs derniers jours paisiblement. Pas du tout ! Je n'ai jamais dit ça ! Je suppose seulement que la fin de l'année sera dure pour celui qui se régale d'un Jaguar XJ220 Mega CD et qui verra un Ridge Racer.
Et les deux jeux sont des CD-Rom ! Mais que voulez-vous, c'est la vie...
Attention cependant, si certains titres n'ont toujours pas été annoncés, ils ne devraient pas tarder à arriver. Les mois de juin/juillet devraient, comme à leur habitude, être chargés en nouveautés. Enfin, nous n'en sommes pas encore là, alors en attendant, profitons des quelques jeux de ces mois hivernaux.

Pocky &

UNE ODEUR DE GOEMON (ÇA SENT LA MER)

C'est Océan qui distribue la suite du premier jeu de l'éditeur nippon Natsume. C'est que Pocky et Rocky commence à prendre l'allure d'une saga, une saga que l'on prend plaisir à retrouver car l'esprit du jeu est typiquement japonais. On se trouve devant un jeu à la Goemon Fight (mais seulement avec des phases en isométrique, avec vue du dessus) qui aurait tout misé sur le tir. Rappelez-vous : le premier Pocky proposait un shoot-them-up déguisé en Goemon ; il s'agissait de guider un petit personnage qui tirait sur tout ce qui bouge grâce à ses pouvoirs magiques. On pouvait jouer à deux simultanément en utilisant plusieurs modes de jeu (deuxième perso actif ou passif). Le plus marrant était que le premier joueur pouvait utiliser le deuxième et l'envoyer valdinguer grâce à un pouvoir magique destructeur. Je vous parle de tout ça pour la bonne et simple raison que le deuxième épisode reprend exactement le même principe. Les décors ont changé, mais le jeu reste le même. Les armes sont diffé-

Rocky 2

rentes et les pouvoirs magiques aussi, mais il s'agit toujours de tirer droit devant ou de se fritter avec les ennemis les plus proches. Le jeu est plus long, les niveaux proposent des scrollings qui passent du vertical à l'horizontal et l'on retrouve les petites haltes dans les maisons pour acheter et écouter.

UN BUT : TIRER PLUS VITE
QUE SON OMBRE

L'humour est constamment présent au cours du jeu et même souvent poussé très loin. Certains ennemis sont par exemple des bébés ! Les boss de fin sont énormes et complètement bizarres, à tel point qu'on se demande bien où les graphistes ont été chercher tout ça. Pour se défaire de ces derniers, il vaut mieux jouer à deux simultanément, car vous risquez d'y passer trois heures dans le cas contraire (et surtout d'y laisser plusieurs vies). Mais attendons le test du mois prochain pour nous plaindre et pour dire du bien de ce jeu aux graphismes fous et à l'ambiance déjantée. Quand les Japonais arrêteront-ils de délirer comme ça ?

OLIVIER

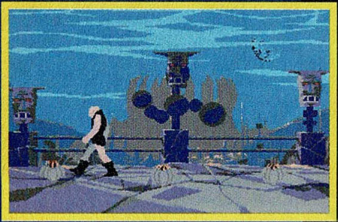
EDITEUR : OCÉAN
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 95

PREVIEW MEGA CD

UN CHERCHEUR EN FERRARI

Heart of the alien

OUT OF THIS WORLD PART1 & 2



Out of This World (Another World) est un jeu original français qui a bien marché sur micro et sur Megadrive en cartouche. Le jeu raconte l'histoire d'un jeune chercheur qui arrive en ferrari devant son labo et qui va réaliser un choc de particules dans son synchrotron (je vous expliquerai ça dans Docpad). Malheureusement, il y a un super orage et la foudre tombe justement sur le labo pile poil lorsque le choc nucléaire a lieu. Lester (c'est le nom du chercheur) se trouve téléporté dans un monde imaginaire et plein de dangers (brrr !). Son but est alors de se sortir de ce monde. Voilà le scénario du jeu déjà sorti sur cartouche. Dans la version Méga-CD, on retrouve le premier jeu suivi d'une suite originale jamais sortie nulle part. Des scènes animées ont été rajoutées à profusion, et on trouve même des changements dans le premier épisode. On ne joue plus Lester au début, mais son compagnon. Le principe reste par contre le même, avec un style bien particulier de jeu d'aventure dans lequel les actions à mener demandent une précision et un timing plus que rigoureux. C'est un peu du Dragon's Lair en vue de profil. Très difficile, mais follement prenant. On vous en parle le mois prochain en test.

OLIVIER.

EDITEUR : VIRGIN
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 95

PREVIEW MEGA CD

UN PREMIER GOLF MEGA CD

LINKS

Le fameux golf que tous les amateurs d'ordinateurs connaissent s'appelle Links, et c'est justement ce jeu qui est adapté sur Mega-CD et qui arrive le mois prochain. La nouveauté vient du fait que tous les greens sont survolés en mode "vue d'avion" et que des voix off (de grands champions) expliquent les caractéristiques de ceux-ci. C'est vraiment très beau et très fluide. Mais lorsqu'il s'agit de jouer, on retrouve les classiques vues des simulations déjà sorties. Tous les paramètres sont présents dans la cartouche, avec des milliers d'options qui raviront les vrais amateurs, c'est sûr, mais qui n'apportent pas vraiment grand-chose. On attend le test de cette simulation qui s'annonce, quoi qu'il arrive, comme la plus aboutie à ce jour sur la gamme Sega.

OLIVIER.

EDITEUR : VIRGIN
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 95

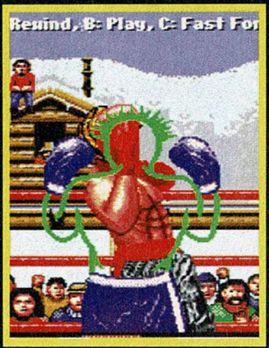
PREVIEW MEGADRIVE

TU VEUX QU'ON S'BOXE ?!

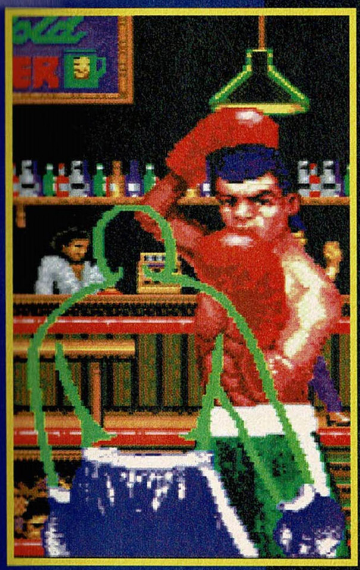
TOUGHMAN CONTEST

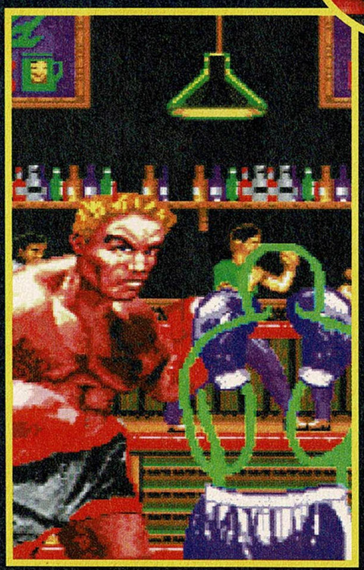
Tel un phénomène de mode, les jeux de boxe sont de plus en plus nombreux ces derniers temps sur console. Avec Super Punch Out sur Super Nintendo, et maintenant Toughman Contest sur Megadrive, le genre semble plaire de plus en plus aux Tyson en herbe. C'est un petit peu l'alternative aux traditionnels jeux de baston, un peu trop "bourrins" par moment ! Quelle que soit la console (Coleco, VCS Atari et autres), il y avait un jeu de boxe à se mettre sous la dent. Et Punch Out de Nintendo sur NES n'est pas un des moindres. Ce dernier avait défrayé la chronique avec son extrême jouabilité et ses graphismes très fins. De même, l'originalité de la vue le rendait très attrayant. Dans la même lignée, Toughman Contest vous met dans la peau d'un boxeur (à choisir parmi une galerie de 24 !) qui doit bien évidemment conquérir le titre suprême. Un mode "entraînement" est disponible, ce qui permet au joueur d'améliorer ses capacités. Le joueur est vu de dos, en transparent, ce qui ne cache pas la vue de son adversaire. Bien vu, non ? Les coups au programme sont au nombre de quinze (coups spéciaux compris !) que vous pouvez adjoindre à votre joueur avant un match. Encore une dernière chose : on peut y jouer à deux en même temps, et un mode "tournoi" à huit joueurs y est inclus !

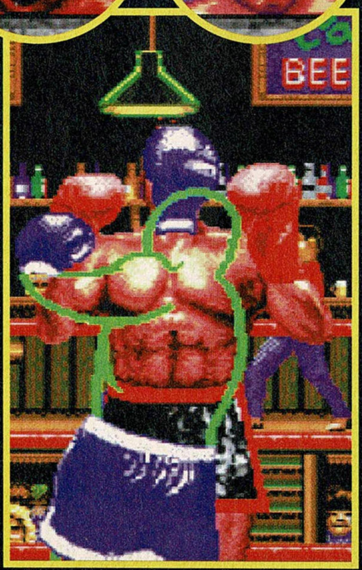
TRAZOM



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE PREVUE : 24 MARS 95







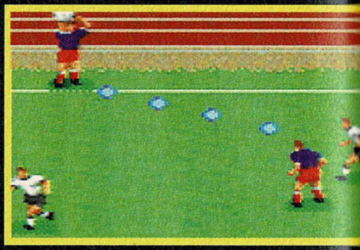
CAPCOM INVESTIT DANS LE FOOTBALL !

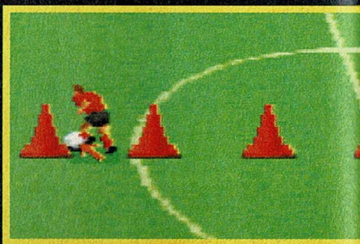
Capcom's shoot out soccer

Ce n'est un secret pour personne - en tout cas, c'est à souhaiter - le football est un sport dans lequel vingt personnes courent après un ballon, alors que deux autres, de chaque côté du terrain, tentent de tout faire pour récupérer ledit ballon dans leurs petites mimines. Le but du jeu consistant à entrer le ballon dans ce que l'on appelle chez nous des caisses. Jusque-là, tout le monde suit. Maintenant, si je vous parle d'un jeu dénommé Excite Stage'94, réalisé par Epoch, vous vous souviendrez peut-être de ce test paru dans le numéro 33 de Joypad. Pour information, le jeu avait été Superstar Joypad. Où est le rapport, me direz-vous ? Fort simple, Capcom'Shoot Out Soccer, c'est en fait Excite Stage racheté par Capcom et ensuite par Nintendo en France ! En dehors de logo Capcom ici ou là, le jeu est identique à celui que vous pouvez voir dans le numéro 33 de Joypad. On retrouve donc une quinzaine d'équipes internationales parmi les meilleures (Brésil, Allemagne, Italie), prêtes à s'affronter lors de matches amicaux ou de championnats. Outre son réalisme, le jeu se distingue par la présence de football en salle, ainsi que par des séances d'entraînement qui vous permettront d'optimiser votre style de jeu (au cas où vous ne connaîtriez pas le football : on en revient au début du texte). Les nostalgiques de Cantona - le joueur, et non pas le jeu d'Elite - retrouveront des sensations footballistiques au sens noble - il existe - du terme. Tous ceux d'entre vous qui ont adoré International Superstar Soccer de Konami ne pourront qu'apprécier cette nouvelle simulation de football qui, si l'on se souvient d'Excite Stage, promet vraiment.

T.S.R.

EDITEUR : NINTENDO
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 95

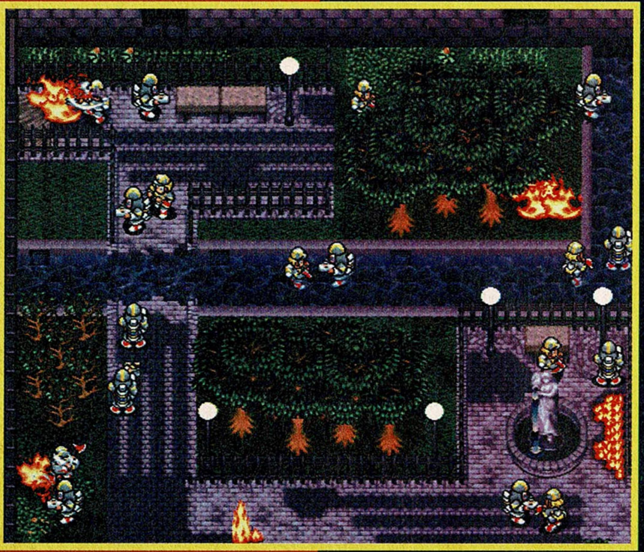


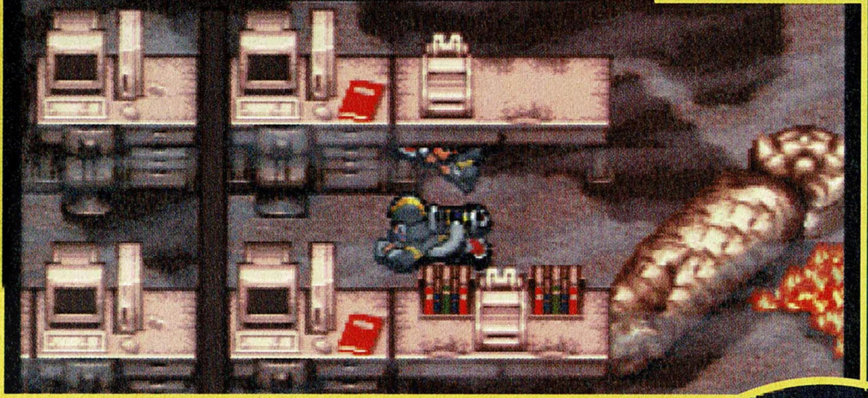


STARGATE™
LA PORTE DES ETOILES
POURRAS-TU EN SORTIR?
SKYROCK
PLUS DE TUBES, MOINS DE PUB
Acclaim
entertainment, inc.
GEM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
SEGA
GAME GEAR
GAME BOY
MEGA DRIVE
JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM
STARGATE™ TM & © 1994 Le Studio Canal+ (U.S.). All Rights reserved. TM designates a trademark of Le Studio Canal+ (U.S.). Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System ™ and Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved.
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

LES SOLDATS DU FEU

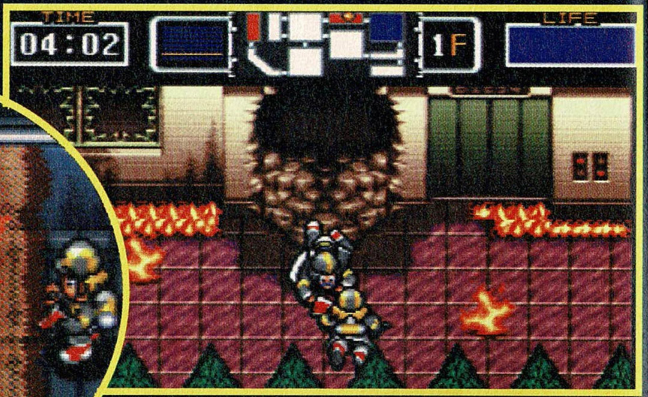
THE FIREMEN





Incarner un pompier, voilà une idée qui ne date pas d'hier, en matière de jeux vidéo en tout cas. Le premier jeu mettant en scène un pompier fut en effet un petit jeu électronique de Nintendo en 1983, où Mickey, Donald et Goofy devaient éteindre un incendie qui sans cesse se rallumait. Et cependant, entre ces deux jeux, un gouffre de 12 ans pendant lequel pas un seul jeu n'a mis en scène de pompier, où de mec en rouge qui éteint les incendies en général. Alors voilà, je dis bravo, bravo à Human qui a, le temps d'un jeu, oublié qu'il était le roi de la simulation sportive pour nous sortir un jeu d'exploration. Vous incarnez deux pompiers. Le premier possède une lance d'incendie pour réduire les flammes à néant, et le second est armé d'une hache pour forcer les obstacles. Ensemble, ils sont dépêchés dans un immeuble en flammes où des tas d'ennuis vont leur tomber dessus : conduites de gaz qui explosent, germes bactériologiques qui vont se répandre dans l'atmosphère passé une certaine température, personnes blessées et à secourir, et autres classiques du film-catastrophe. Voilà pour l'ambiance. Pour le reste, vous aurez une carte qui vous permet de vous orienter dans le dédale de salles, de réceptions et de jardins divers... Oui, car votre immeuble est vraiment très grand. Seconde aide pour vous : vos amis les opérateurs pompiers qui, à l'aide de cette merveilleuse invention qu'est la radio, vont pouvoir vous guider, vous indiquer la marche à suivre pour ouvrir telle ou telle porte, et qui enfin vont vous dire que faire en quelle situation. Néanmoins, un problème se pose : comment le p'tit pompier fait-il pour avoir autant d'eau que cela, car en fait, pendant tout le jeu ou presque, il va falloir asperger et asperger encore. Très simple : ce jeu se déroule dans un futur où les générateurs d'eau, à partir de l'air ambiant, ne sont pas plus grand qu'un sac à dos, que le héros de ce jeu porte déjà sur lui... Quelle aubaine ! Ils sont forts, ces scénaristes, d'autant que les textes seront en français.

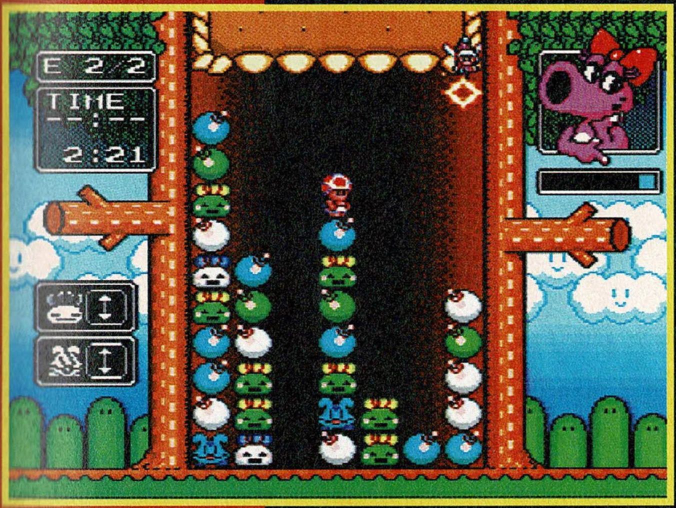
Greg

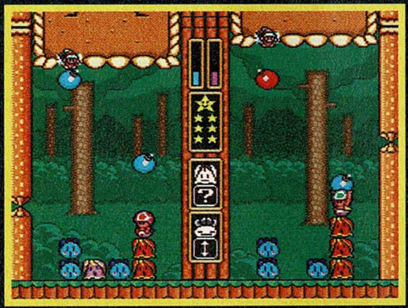


EDITEUR: HUMAN/BANDAI
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 95

CASSE-TETE CHI-BOIS

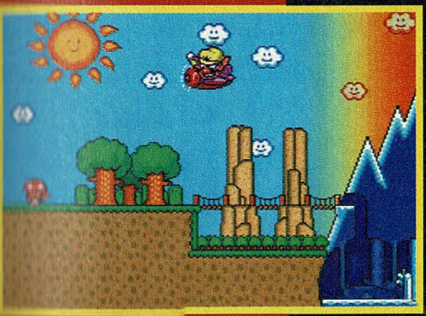
WARIO'S WOODS

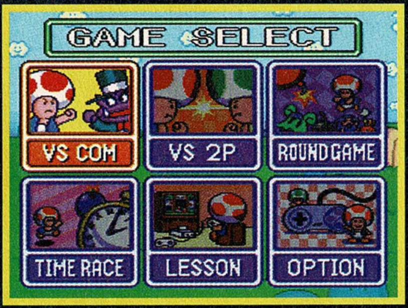


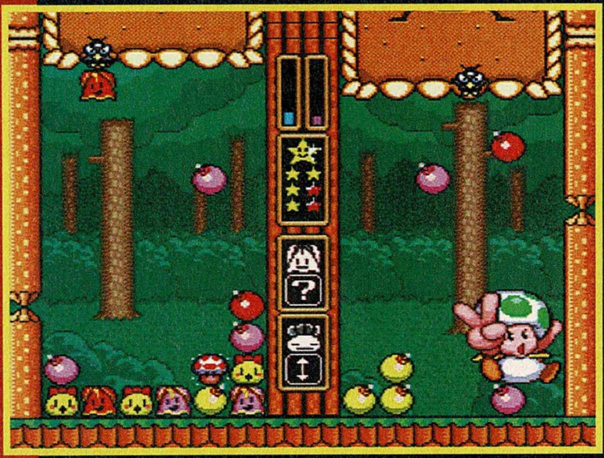


Alors que notre doux Olivier Prézeau ne cesse de donner des leçons de journalisme à qui veut bien le lire à travers un dossier consacré à la saga des Tetris dans le numéro que vous tenez entre les mains, ne voilà t'y pas que débarque Wario's Woods. L'infâme Wario à la notoriété grandissante invite les joueurs amateurs de casse-tête dans sa forêt inextricable. Car une fois rendu sous les saules-pleureurs qu'affectionne particulièrement notre ennemi, il paraît bien difficile de se dépêtrer des ronces qui jonchent le chemin. Seul recours : l'aide opportune de Toad, le champignon amovible. Alors que bombes et insectes bizarroïdes lui arrivent sur le crâne, il doit les saisir et les placer au bon endroit, de sorte qu'une fois alignés, ils disparaissent de l'écran. Ainsi, deux bébêtes blanches l'une sur l'autre explosent s'il les coiffe d'une bombe de couleur identique. L'opération est aussi possible à l'horizontal ou encore en diagonale. Il semblerait que Wario's Woods soit le deuxième jeu à vraiment innover dans le genre, après Puyo-puyo qui devrait prochainement, lui aussi, voir le jour sur Super Nintendo (sous le nom de Kirby's Avalanche). De très nombreuses combinaisons sont à la disposition du/des joueurs, puisque le petit Toad peut prendre les objets, les ramasser et les pousser. Côté modes de jeu, rien ne manque non plus. Contre l'ordinateur, contre un être humain doué de raison ou non (s'il est fan des Deschiens, vous pouvez avoir des doutes !), contre le temps lui-même ou contre votre propre personne, espèce de narcissique, tout est prévu pour un max de fun. Un grand hit pour ceux qui raffolent des jeux à tendance écolo.

BENJI DIT JUDGE DREDD



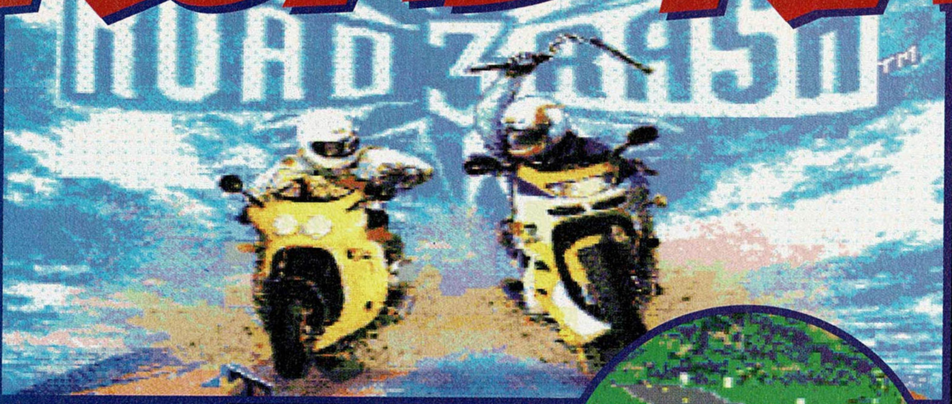




ÉDITEUR : NINTENDO
SORTIE PREVUE : AVRIL 95
DISPONIBLE AUSSI SUR NES

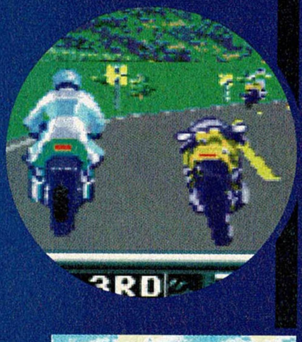
EASY RIDER

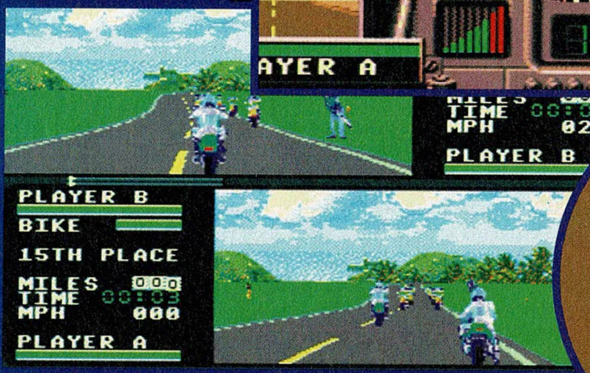
ROAD RASH 3



Road Rash est aux jeux de courses ce que Bomber Man est aux jeux de "killers". En d'autres termes, la saga des Road Rash fait partie des jeux les plus amusants auxquels il m'ait été donné de jouer. Et je peux vous dire que j'en ai vus ! Afin de rester fidèle au genre, Road Rash 3, sous-titré Tour de Force, propose au joueur tout une série de courses à travers le monde, du Royaume-Uni, en passant par l'Allemagne pour finalement atterrir en Australie ou bien sur le sol brûlant du Kenya. Bien entendu, pour chaque pays, décors et musique d'ambiance ! Une petite samba brésilienne sur les routes de Rio ? Pas de maracasses pour rythmer la musique, mais des coups de chaîne, de matraque ou encore de hachoir à viande. C'est aussi ça, Road Rash : des courses à moto où tous les coups, ou presque, sont permis. Ne manque que le "coup de boule sauvage", spécialité de notre Judge Dredd lorsqu'il est en forme. Hormis le coup du hachoir, quoi de neuf me direz-vous ? Il est vrai que même si les graphismes ont été améliorés, on peut se demander où sont les nouveautés. Alors écoutez bien, en voici quelques-unes : des animaux qui traversent les routes, des autochtones sur la chaussée que l'on peut réduire en purée, des tremplins sur les bas-côtés, un hélicoptère de la police qui vous poursuit, des concurrents très agressifs, la possibilité de "booster" sa moto sans avoir à la changer... Et tant d'autres dont nous vous reparlerons lors du test. Les fanatiques de Road Rash 2 seront certainement heureux de retrouver Biff, Natasha ainsi que quelques autres. Enfin, le mode "deux joueurs" est une fois encore présent, pour le plus grand plaisir de tous les motards-killers (race très rare heureusement !) en herbe. Bref, Road Rash 3 pourrait bien déclencher le coup de foudre chez les nostalgiques des coups de matraque filés en douce et des accidents en tous genres.

T.S.R.





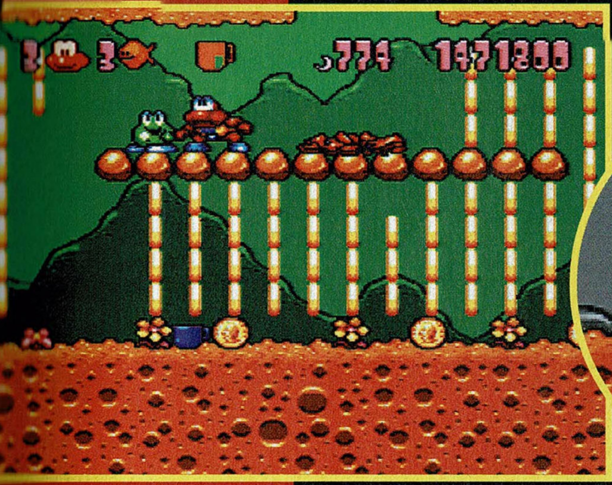
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE PREVUE : 24 MARS

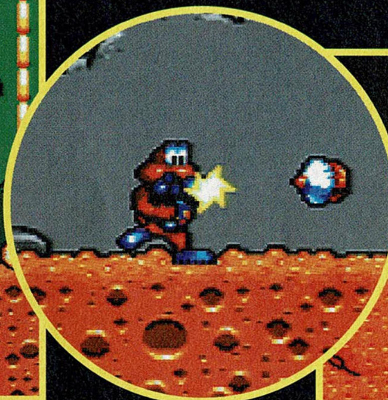
GOOD LUCK, POND !

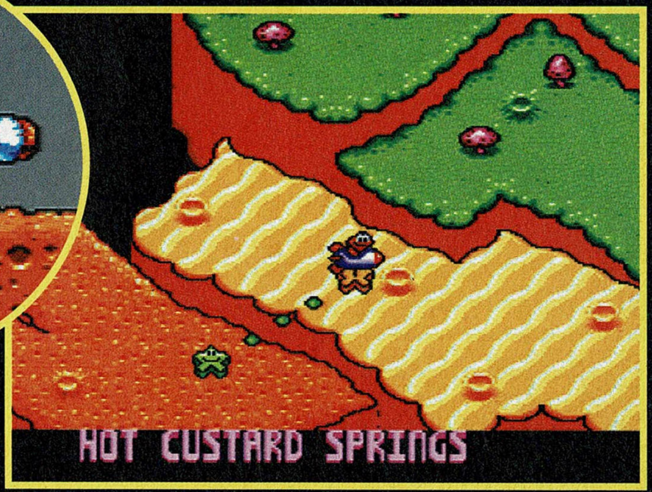
JAMES POND 3

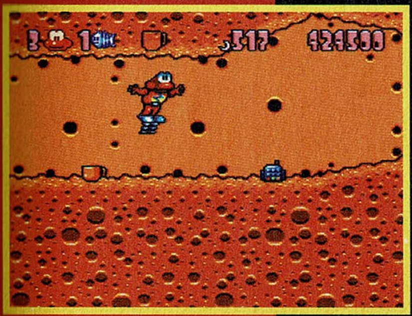
James Pond, l'agent le plus secret du monde aquatique (souvenez-vous, il aime les chiens, lui aussi... euh ! j'veux dire que dans ses premières aventures, il avait les pieds palmés) revient sur SNIN. Le jeu est identique à la version Megadrive "previewée" il y a une paie, qui n'est pourtant jamais sortie sur le marché. The story begins alors qu'un sale rat, de ceux qui viennent des égouts, ouvre son journal et découvre une annonce pour partir sur la lune. "Mais pourquoi diable irait-il se geler les ratpettes sur l'astre ?", êtes-vous tenté de demander habilement au misérable testeur que je suis. Parce que cette planète, désertique au demeurant, regorge d'une denrée rare : l'emmental et ses dérivés. Des mines entières à disposition de tous en général, du Docteur Maybe en particulier. L'ennemi juré de James Pond est toujours vivant, malgré la destruction de son usine de jouets au Pôle Nord dans l'épisode précédent. Cette fois, il veut dominer le monde en prenant le contrôle de la totalité des ressources en fromages-qui-puent de la lune. Comment ? Attendez le test pour le savoir. Naturellement, James est de la partie, sans ses petits pieds palmés toutefois, puisqu'il se déplace avec des pattes toutes neuves, toutes belles. De plus, il se bat avec ses poings contre les rats qui tentent de coloniser la lune, quand il n'a pas un pistolet lanceur de pommes vertes ou de tartes à la crème. Vous l'aurez compris, James Pond 3 innove, surtout côté options. Les ralentissements avec seulement trois sprites à l'écran, c'est un problème que l'on connaît bien. Affaire à suivre...

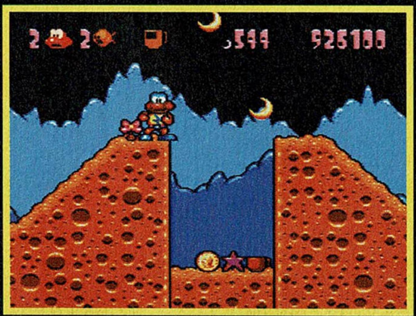
BENJI DIT JUDGE DREDD







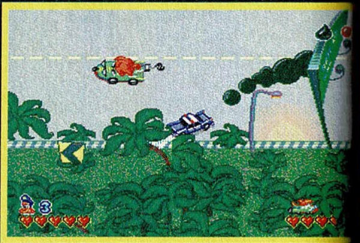


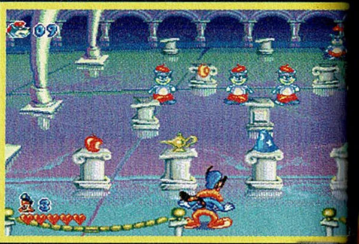


ÉDITEUR : US GOLD
SORTIE PREVUE : AVRIL 95

À VOT' BON CŒUR !

BONKERS



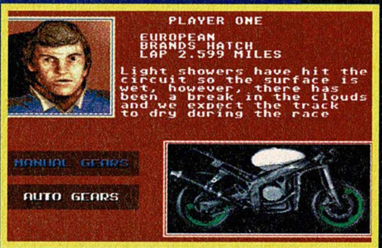


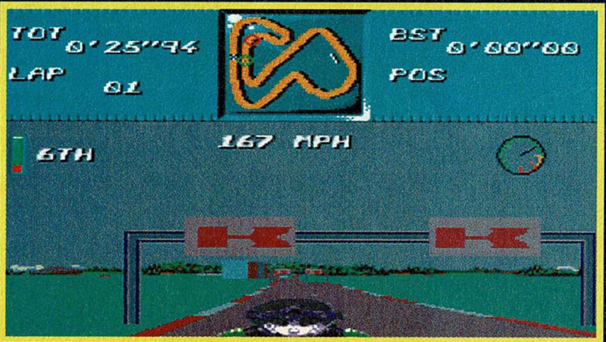
Ce n'est pas nouveau, Walt Disney et Sega, ça a toujours été une grande histoire d'amour (cf. Aladdin, Mickey etc.). Pour Bonkers, il n'y a pas d'exception. Les deux sociétés se sont de nouveau unies pour nous apporter ce titre très "dessin animé". Et pour cause, Bonkers est une série qui passait il y encore peu de temps sur nos petits écrans. Vous êtes dans la peau du héros et vous devez arrêter, par le truchement de différents petits jeux sympathiques, plusieurs truands tristement célèbres. Tantôt il faudra reconstruire un mur de briques en évitant un adversaire ma foi coriace, tantôt vous vous lancerez dans une course-poursuite en voiture qui vous emmènera aux limites de la légalité, ou bien encore il vous faudra empêcher des voleurs de dérober des bijoux en tous genres, en les éliminant avant qu'ils n'atteignent lesdits objets. Quelque chose me dit (mon petit doigt, pour ne rien vous cacher) que ce sont les plus jeunes qui vont surtout l'aimer, notre Bonker !

Trazom

EDITEUR : WALT DISNEY/SEGA
SORTIE PREVUE : AVRIL 95

KAWASAKI SUPERBIKE





IT'S TIME !

Ah ben, ça manquait les jeux de motos sur Megadrive ! Heureusement, Time Warner veillait sur les pauvres petits chérubins qui possèdent cette merveilleuse console, et ont eu vite fait de rétablir la situation qui semblait pour le moins désespérée ! Grâce à eux, les fans vont enfin se la jouer "biker" des bacs à sable et imiter les Sarron, Rainey, Schwantz (si, si, il existe !) et autres pilotes de Grand Prix, réputés pour leur nombre élevé de fractures en tout genre. Tous les circuits du monde sont représentés, et on peut même jouer à deux avec un écran "splitté". Quant à savoir si le jeu en vaut vraiment la chandelle, ça, c'est une autre paire de manches. Lisez Joypad si vous voulez tout savoir ! Allez, au revoir, je m'en vais chevaucher ma meule. Beub ! beub !!

Trazom

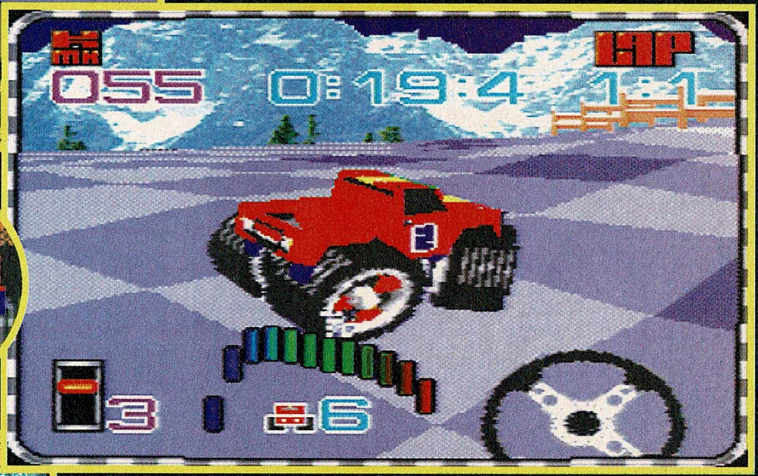
EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
SORTIE PREVUE : AVRIL 95

CE N'EST PAS SALE !

DIRT RACER SFX

Dirt Racer SFX. Si, à la seule prononciation de son nom, vous pensez que ce jeu contient la puce Super FX de Nintendo, vous avez tout à fait... raison ! Ce jeu en 3D polygonale entièrement mappée, est effectivement une course de voitures tout terrain, tirant à profit les capacités de ce processeur. Ne vous attendez pourtant pas à jouer à un jeu de course pure. La vitesse de défilement de l'écran n'est en effet pas l'atout principal de ce nouveau jeu de chez Elite. Il s'apparente plutôt à une sorte de simulation de "trial" (vous savez, les motos qui parcourent un circuit bourré d'obstacles divers et que les conducteurs doivent franchir sans poser un pied par terre, sous peine de pénalité). Eh bien, là, c'est tout à fait identique. Mis à part qu'ici on n'est pas autorisé à poser un pied sur le sol, on explose littéralement lorsqu'on sort trop violemment de la route ! Quand je vous dis que la conduite est à fleur de peau. Très sensible, elle n'autorise quasiment aucun écart trop prononcé. Vous avez le choix entre plusieurs territoires (Angleterre, Australie, Alaska), chacun doté de cinq circuits différents. Mais également entre plusieurs véhicules. Au programme, un Buggy, un tout terrain et un Monster Truck 4 x 4. En sachant que le type de véhicule choisi a une grande importance dans le déroulement de la course. Le tout, pour 1 ou 2 joueurs en même temps. À suivre en attendant le troupeau SFX prévu pour la rentrée...

TRAZOM

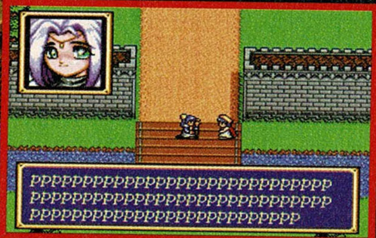


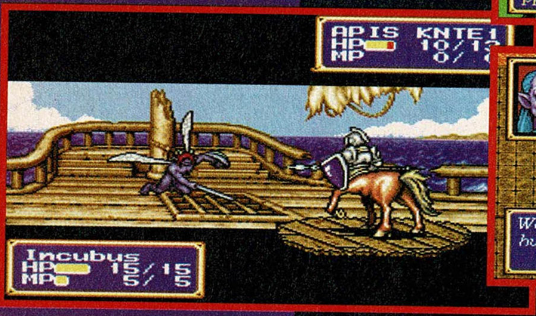
EDITEUR : ELITE
SORTIE PREVUE : JUIN 95

PREVIEW MEGA CD

ET LE TORT TUE..

Shining Force CD





Le mois dernier, je vous parlais tout fièrement d'ur jeu qui ne sortirait certainement jamais en France c'était Shining Force CD. Et puis, hop, il suffit que j'en parle pour que le mois d'après, ledit jeu apparaisse sur les plannings de Sega France. Alors, soit je suis un magicien, soit je n'ai rien à voir dans tout cela et je devrais aller relire l'horoscope du mois me prédisant des tas de trucs bizarres mais pas de Shining Force CD. Bref, tout cela pour vous dire que dans cette preview, il y a une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne, c'est celle que vous venez de lire, à savoir la sortie du jeu en France prochainement. La mauvaise, c'est qu'au Japon il existe un ustensile qui s'appelle la "backup cartridge" qui permet à un Mega-CD d'avoir plus de mémoire de sauvegarde. Cet ustensile n'existant pas en France, il est donc impossible pour n'importe quel joueur d'accéder au troisième scénario du jeu, qui apparaît lorsque deux sauvegardes complètes des deux premières histoires du jeu sont présentes. Alors, que va faire Sega France ? Je n'en sais rien. À l'heure où je vous écris, je ne sais pas ce qui est prévu, mais en bonne société qu'elle est, Sega va sûrement "transformer" le jeu pour qu'il soit accessible à partir de n'importe laquelle des deux parties. Ayons donc confiance, et attendons ce jeu qui est unique en son genre pour Mega CD.

GREG

EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : AVRIL (SI TOUT SE PASSE BIEN)

PREVIEW SUPER NINTENDO

ACCLAIM ET LE FOOT UNE SOCCERAMA !

JON RITMAN'S SOCCERAMA

Incroyable ! Acclaim va bientôt mettre sur orbite un jeu de foot de type "européen" (vous savez, le sport de balle qui se joue avec les pieds et la tête) sur Super Nintendo. On croit rêver. Les rois du Gore (Mortal Kombat I et II) et des Dunks (NBA Jam) vont enfin revenir à des valeurs, disons, plus terre à terre ! Il est vrai que le football, sport universel s'il en est, se devait d'être sur la liste de leurs très nombreux jeux en préparation pour l'année 1995. Et, à mon avis (allez, on se risque !) ce foot-là devrait vraiment rivaliser avec les tous meilleurs sur cette console. Le mode 7 est de rigueur (pendant les matches ou les "replay", vous choisissez l'angle de vue que vous préférez !) et la jouabilité semble déjà de très bonne qualité. Avec un jeu à cinq en même temps, les parties vont certainement être très soutenues ! En plus, on nous promet près de 1 000 coups en tous genre pour tous les footballeurs réunis !! C'est fou, non !!?

TRAZOM

EDITEUR : ACCLAIM
SORTIE PREVUE : AVRIL 95

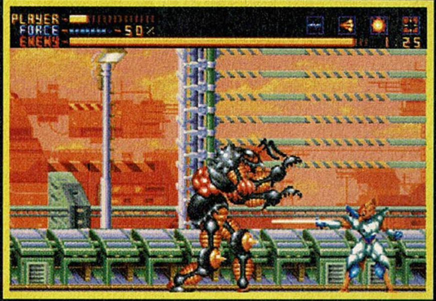
PREVIEW MEGADRIVE

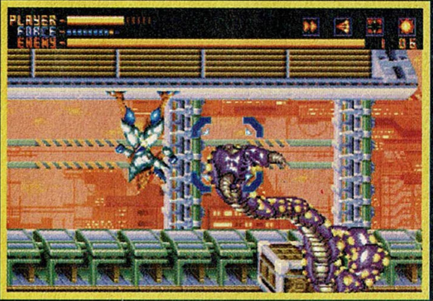
ALIEN, LE 8e COMBATTANT

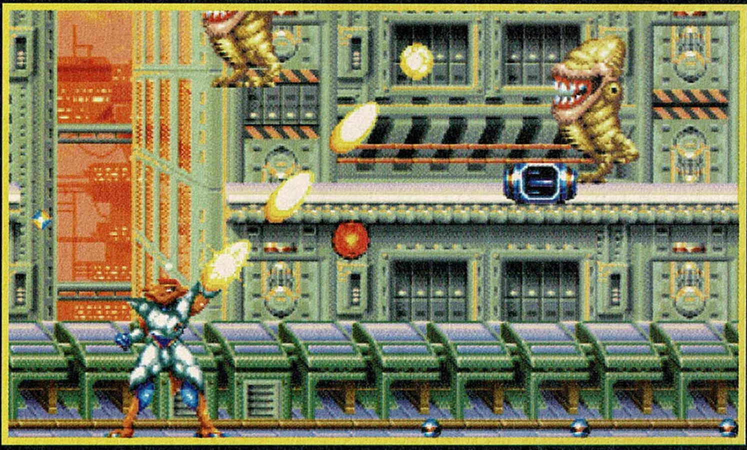
ALIEN SOLDIER

Après Gun Star Heroes, ce nouveau soft de Treasure était très attendu. Le scénario n'est pas des plus simples, en fait les quelques premières lignes le sont, mais après plusieurs écrans de texte on ne sait plus trop où on en est. Comme je suis une gentille fifille, je vais quand même essayer de vous en faire un résumé. Nous sommes en l'an 2015, et A-earth est en crise. Grâce aux progrès de la super génétique, A-human a créé des êtres artificiels capables de parasiter les humains, les animaux et les machines... (Ça va, ce n'est pas trop compliqué pour l'instant ?).
Le groupe terroriste Scarlet, bien décidé à anéantir l'espèce humaine, veut conquérir A-earth en utilisant ses pouvoirs. A-human riposte en formant une troupe de combat spéciale pour envoyer son chef, Epsilon-Eagle dans l'espace-temps...(Vous me suivez toujours là ?) Enfin bref, un autre méchant en profite pour lui piquer sa place, mais découvre, parmi les membres de la troupe de combat, un garçon parasité par l'esprit d'Epsilon qui finit par en prendre la forme, sous les traits d'un homme-oiseau. Bien que mené par la vraie nature d'Epsilon (la justice humaine), un autre homme-oiseau possède également le corps d'Epsilon, mais est dirigé par une ambition démoniaque, sans que l'on connaisse véritablement ses intentions. Devinez lequel vous allez incarnez ! Voilà pour l'histoire, qui, vous l'avouerez, n'est pas très simple, même en résumé. Pour ce qui est du jeu en lui-même, un tas d'options sont à votre disposition. Ainsi, vous avez le choix des armes : un tableau explicatif des commandes vous propose des combinaisons qui vous permettent de vous suspendre en l'air, de faire des tirs spéciaux, des déplacements ultra-rapides, etc, etc. Les bonus vous redonnent de la vie ou vous permettent de changer d'armes, vous pourrez même combattre en étant accroché au plafond avec la tête en bas. Si, si, je vous assure ! Après tout, vous êtes un homme-oiseau, on ne peut pas renier sa nature. Voilà, il vous faudra attendre le printemps pour en savoir un peu plus.

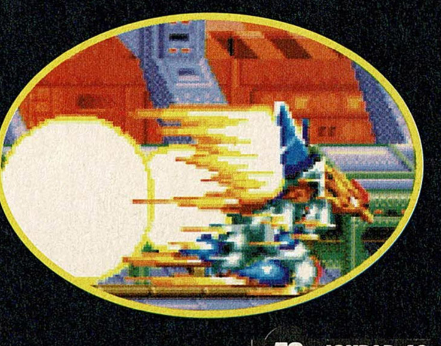
Yuriko





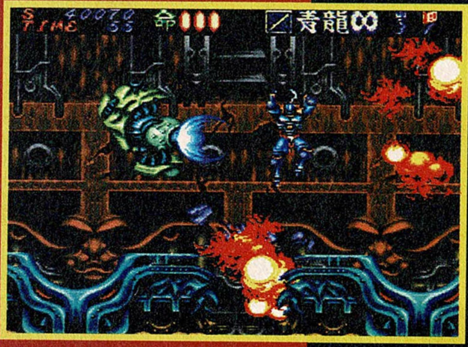


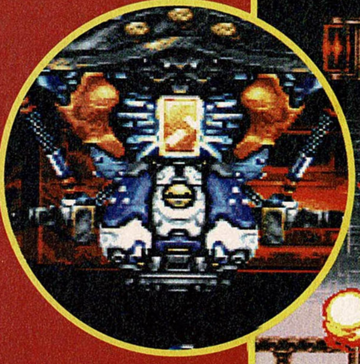
EDITEUR : SEGA
SORTIE PREVUE : AVRIL 95

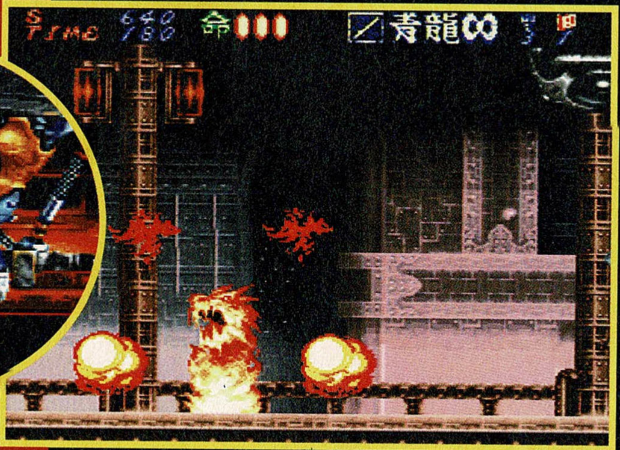


RANDONNÉE POUR UN KILLER

HAGANE

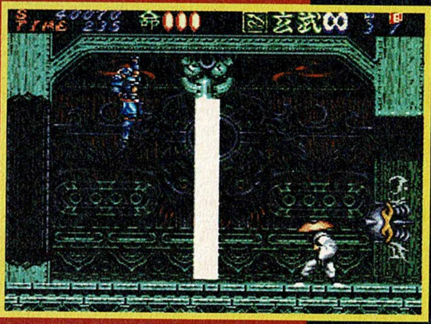


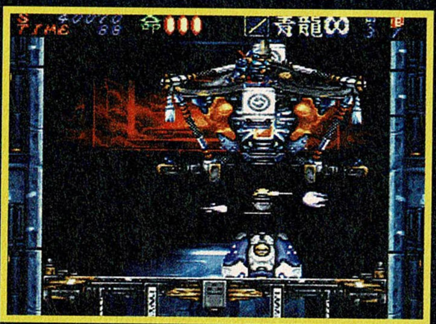




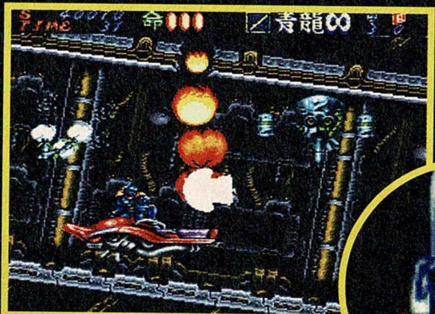
Déjà testé dans le numéro précédent, ce jeu est le second enfant de la nouvelle alliance Virgin/Hudson Soft. Une alliance qui laisse espérer, après Super Bomberman 2, des produits de qualité. Hagane conte les aventures d'une espèce de robot-ninja dynamique et bien armé. Pour ce qui est des ennemis, ils se composent en majorité de samouraïs métalliques et autres créatures robotisées de la mythologie japonaise ou tout du moins modernisées dans leur look. Doté de plusieurs pouvoirs, Hagane peut donc user de quatre armes différentes accessibles directement pendant le jeu. Vous aurez ainsi droit à une épée, un grappin, des bombes et des shakans. Pour vous mettre vraiment au parfum (et j'aurais dû en fait commencer par ça), ce jeu est un clone de Shinobi : c'est tout pareil ! Un héros seul, vu de profil, qui lance des projectiles, doit sauter de plateau en plateau avec une démarche raide, tandis que des ennemis tentent de l'arrêter. C'est un jeu d'action, quoi ! Pour ce qui est des niveaux, ils sont vraiment variés, et l'action peut aussi bien se dérouler dans les égouts pour, la seconde d'après, si situer dans un temple, le tout à un rythme assez soutenu. Vous l'aurez compris, ce bon jeu d'action comme on ne sait plus en faire de nos jours (hélas !) est un bon produit parmi tous les jeux de baston "mode".

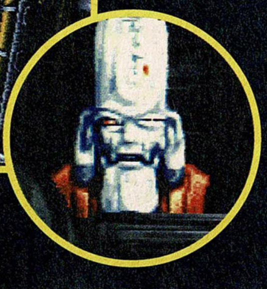
GREG





EDITEUR : HUDSON SOFT/ VIRGIN
SORTIE PREVUE : AVRIL 95

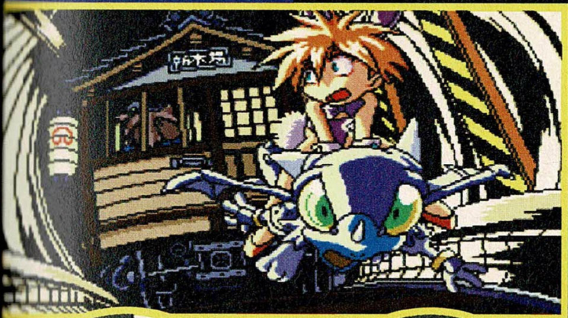




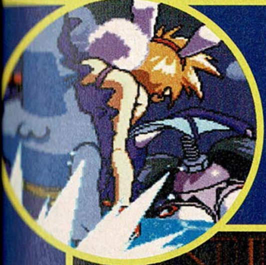
PREVIEW MEGA CD

LE DELIRE DÉBARQUE EN FORCE !

KEIO FLYING SQUADRON



Sorti il y a déjà plus d'un an au Japon sous le titre "Keiô Yûgekitai", ce shoot'em up sur Mega-CD de VICTOR-JVC débarque enfin aux États-Unis et en Europe : il n'est jamais trop tard, hein ? Rebaptisé "Keio Flying Squadron", il s'apparente beaucoup à Parodius sur Nec. En effet, Keiô est bourré d'humour et de folie ! Le son n'est pas en reste, puisque l'accent a été mis sur les bruitages et les musiques. Comme sur la Duo de Nec, le jeu est précédé d'une anim très bien réalisée malgré la palette limitée du Mega-CD. Au cours du jeu, Rami (l'héroïne du jeu) intervient par moment en vous parlant directement. Vous aurez à affronter des boss délirants au milieu et à la fin de chaque stage. Cinq stages de folie furieuse bientôt sur votre pauvre Mega-CD qui n'avait pas beaucoup de bonnes choses à se mettre sous la dent depuis un certain temps ! C'est pas génial ça ? KURIBO

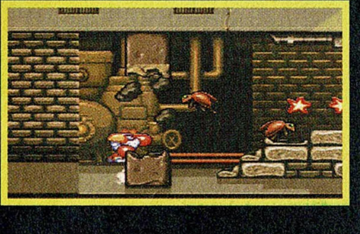


EDITEUR : VIRGIN/JVC
SORTIE PRÉVUE : MAI 95

PREVIEW SUPER NINTENDO

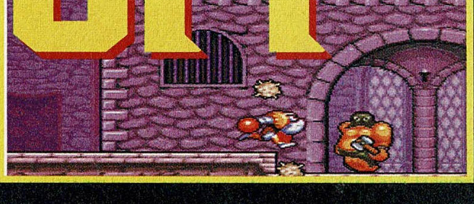
MEGA TUFF

MR TUFF



Mr Tuff est un jeu plutôt micro comme on les appelle à la rédac. Il propose pourtant un jeu mi-baston, mi-plates-formes en vue de profil et bourré de bonus. Peu importe d'ailleurs la nature du jeu, puisque l'éclate semble être au rendez-vous. On retrouve ainsi les classiques plates-formes avec des bonus, des ennemis, mais aussi des originalités comme des engins que l'on peut conduire l'espace de quelques écrans (je pense notamment à un bulldozer). Vous dirigez une espèce de gros voyou muni d'un gourdin dans le plus pur style Chuck Rock, qui doit se frayer un chemin à travers un dédale d'usines encore en fonctionnement. Et c'est de cette considération que vient le principal problème du jeu : comment réussir à passer vivant tous ces pièges du monde industriel ? Une question à laquelle les possesseurs de Super Nintendo répondront le mois prochain...

Olivier



EDITEUR : OCEAN
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 95

LE ZAPPING *des* TESTS

New look pour cette toute nouvelle saga de tests. Ce mois-ci, Joypad vous fait voyager. Tout d'abord avec l'excellentissime Légende de Thor (on se demande ce que vient faire un dieu germain au milieu du désert... Mais Sega a ses raison que la raison ne semble pas connaître), où vous vous retrouverez sur le sable brûlant d'un pays exotique. Et pour que tout se passe bien, Trazom vous file des coups de pouce d'enfer. Histoire de rester dans le coin, Benji vous invite ensuite à faire un tour du côté de la Stargate. Le sable chaud, les vahinés et les cocotiers, il n'y a que ça de vrai ! Histoire de rester cohérent et de ne pas vous troubler psychologiquement (déjà que tout change !), vous resterez sous le soleil avec la solution complète de... Soleil ! Bingo ! Chapeau gars ! Ajoutez à cela un clown qui se gauffre tous les cinq mètres (Kid Klown), un gaulois qui met des baffes à tour de bras, et un Pac plus glouton que jamais... et vous aurez les incontournables du mois. Enfin... presque, parce qu'il y a aussi NBA Jam nouvelle version. La suite du frère de la revanche du presque pareil, mais différent et drôle quand même. Tout le monde suit ? Non ? Parfait, les reste est en images avec du texte autour.

LA RÉDACTION NEWLOOK
(ET PAS DE NEWLOOK... DOMMAGE QUELQUE PART !).

WARLOCK

SUR SUPER NINTENDO
EDITEUR : ACCLAIM
CONSOLE : SUPER NINTENDO
NOTE : 84 %

81%

Tiré du film du même nom (allez donc voir en vidéo, on vous présente la cassette de "Warlock 2"), ce nouveau titre d'Acclaim réunit de l'action, de la plate-forme et un peu d'aventure. Même si l'originalité est loin d'être son atout principal, ce jeu est tout ce qu'il y a de plus attrayant pour le joueur qui aura écumé tous les jeux de ce genre sur cette console. L'animation du personnage y est excellente, au même titre que les décors, et l'ambiance absolument fantastique. Dommage que le fun ne soit pas au rendez-vous. Le jeu est, de ce fait, un peu plat, malgré – je le répète– pas mal de petis trucs sympa. Warlock reste un assez bon titre sur SN.

TRAZOM

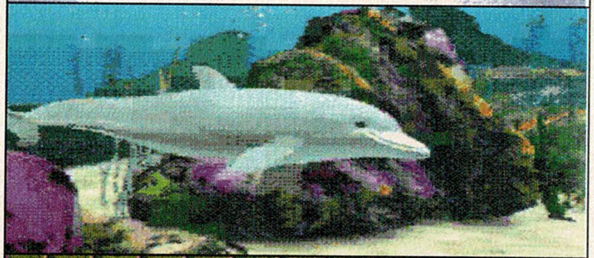
ECCO 2

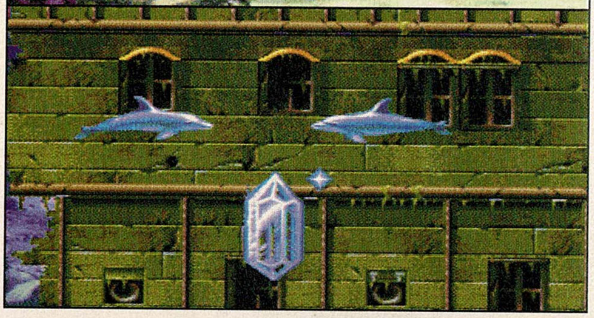
CONSOLE : MEGA-CD
ÉDITEUR : SEGA

87%

Que se passe-t-il ? Vortex est toujours en vie et il continue à vouloir faire du bobo aux gentils dauphins de l'océan. C'est vraiment pas de chance, hein ? Heureusement, telle une marque de lessive qui lave plus blanc, la solution Ecco est là. Pour l'heure, il est même question de la deuxième recharge, l'ultime, la plus performante. La bande-son est indéniablement l'une des meilleures existant actuellement sur un jeu Mega-CD. Très planante, elle colle parfaitement à l'action sous-marine. Le jeu en lui-même est identique à la version Megadrive, si l'on excepte les séquences intermédiaires plutôt belles par rapport à ce qui se fait d'habitude. Les adorateurs de nos amis les dauphins, possesseurs de Mega-CD, apprécieront sûrement. Les autres, ceux qui ont peur des fonds marins (pourtant, dans le fond, on est moins c...) ou qu'Ecco 1 avait déjà rendus claustros., ceux-là devront faire preuve de patience. Ils devront attendre quelques millions d'années qu'il pousse des pattes aux dauphins malins pour qu'ils viennent vivre sur la terre ferme, à l'air libre.

JUDGE DREDD





THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX

MACHINE : SUPER NINTENDO/ MEGADRIVE
EDITEUR : SONY IMAGESOFT

83% SN — 82% MD

Le jeu vidéo qui s'inspire directement du dessin animé du même nom, est enfin arrivé sur Super Nintendo et Megadrive. Le scénario dans ce dernier est simple : retrouver les morceaux d'une arme dévastatrice que le démoniaque Skullmaster a disséminés un peu partout sur terre. Grâce aux portes temporelles, il vous sera facile, à l'aide de vos deux compagnons (Félix et Béa), de les retrouver pour éviter une catastrophe qui semble inéluctable. "Mighty Max", c'est bien entendu de la plate-forme, mais c'est aussi et surtout de la recherche à gogo. On ne fonce pas tête baissée sans savoir où l'on va : on ré-flé-chit, Môssieur ! Voilà comment on obtient un jeu très original, et qui plus est très bien réalisé techniquement. La différence entre les deux versions, ce sont essentiellement les musiques, meilleures sur SN. Pour le reste, c'est pareil, et vous pouvez y aller sans hésiter : des heures de jeux vous attendent, seul ou bien à deux simultanément !

TRAZOM

LE TOP 20 DE LA RÉDACTION

Vous en avez rêvé, Joypad l'a fait ! Le classement des meilleurs jeux, des titres qui, ici, nous ont le plus plu. Bien sûr, ce top est sujet à variation. Si jamais le meilleur jeu du monde venait à débarquer, il nous faudrait changer d'avis... Impossible de faire sans !
Ces vingt titres sont donc une moyenne des goûts de toute notre rédaction. Attention ! Il ne s'agit en aucun cas d'un classement des ventes. Vous trouverez simplement ici les jeux qui, chez, nous, font l'unanimité.

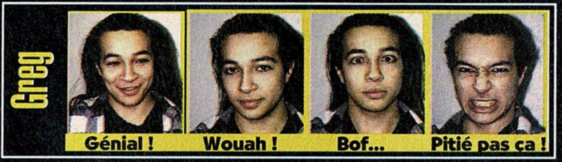
1 Ridge Racer Namco Playstation
2 Samurai Shodown 2 SNK Néo Géo
3 Bomberman Hudson Nec
4 Toh Shin Den Takara Playstation
5 Zelda 3 Nintendo Super Nintendo
6 Earthworm Jim Virgin SN/MD
7 Shining Force 2 Sega Megadrive
8 Dracula X Konami Nec
9 Gate of Thunder Hudson Nec
10 Motor Toon Sony Playstation
11 Zelda Nintendo Nintendo
12 Gunhed Hudson Nec
13 View Point Sammy Néo Géo
14 Alien 3 Acclaim Super Nintendo
15 King of Fight'94 SNK Néo Géo
16 DK Country Nintendo Super Nintendo
17 Tétris Nintendo Nes/Game Boy
18 Zelda Nintendo Game Boy
19 Far East of Eden 2 Hudson Nec
20 Cybersled Namco Playstation

Puisque depuis toujours vous croyez que c'est un méchant, on va vous donner la vraie vérité sur lui : il n'est pas comme ça. Il a l'air très méchant avec son béret en cuir& clous de chez "Blue Boy" et sa batte de base-ball dont les extrémités sont garnies de lames de rasoir rouillées. Mais ce n'est qu'une image. Son rêve à lui, c'est de devenir rédac'chef un jour de "Parents" où enfin il pourra disserter des heures durant sur le caca mou de bébé. Il adore Samourai Shodown 2 et ne crache pas sur la Néo en général

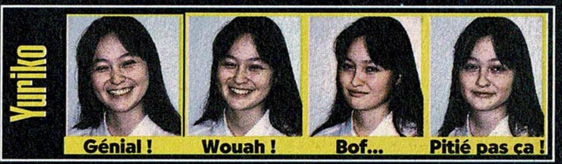
Spécialisé dans les tests de jeux de simulation sportives en général et de sports mécaniques en particulier, l'envers de Mozart s'intéresse aussi à tout ce qui touche au Lock-On où à l'une des rédactrices des articles jeux vidéo de notre confrère "Trouvaille avec un K et un Z" qui doit avoir une sacrée note de téléphone. Elle se reconnaîtra... Il adore Final Match Tennis et rougir des oreilles quand on lui passe la moutarde.

Ce technicien hors-pair qui a sa licence de "physique-chimie" est bien connu de nos lecteurs/trices sous le patronyme de "Docpad". Spécialiste des bricolages sur console (switchs et autres soudures, on en est déjà à trois SuperNintendo mortes même si l'une d'entre elles respire encore), il est aussi le fervent défenseur ici-bas de la plus petite d'entre toutes : la Gameboy (et non pas Yuriko). Il adore Ridge Racer et tout ce qui fait "boum-chak-boum" et "Yeah, listen my guitar's solo fuckin'hellin'bitchin'babe!". Le hard et la techno, quoi !

Comme son pseudo l'indique aux rôlistes qui nous lisent (TSR est une grande boîte d'édition de vrais JDR de table avec des dés, des cartes, des figurines et des joueurs lyophilisés pour les solitaires). TSR est l'ami du médiéval et de Nietzsche. Il est ardu de comprendre cet être dont le nom se compose de trois consonnes, lorsqu'il parle dans la langue du premier ou lorsqu'il déblatère les théories du second. Il adore Ridge Racer ainsi que des jeux PC comme Doom... mais si, mais si, les PC, ces consoles bizarres avec plein de boutons !



C'est avec une immense peine que mes restes écrivent ce qui va suivre. Greg, ce grand gentleman plein de classe vient en effet de décéder suite à une ablation du foie à la pioche, d'une triple fracture de la colonne vertébrale au burin et d'un concassage général de son corps entre plusieurs tonnes de métal pointu et rouillé. Paix à son âme qui aimait tant les jeux de rôles en japonais, les shoot'em up et la fantastique, magnifique console Nec en général. Il adorait Far East of Eden 2.



La pétasse du groupe (Paf ! "non mais, ça va pas, pauvre c...!". Vlan bing "aïe, pas le foie !". Skouich skouich "tu fais quoi avec cette lame ?". Shracle, shracle "faut qu'ça saigne !". Pchit pchit "ma trachée...garg!". Crac, skrach, skroutch, crounch, et autres bruits divers de membres humains broyés entre plusieurs tonnes de matériaux pointus, affûtés ou autres. Qui font mal, quoi ! Argh....".) Et elle adore Bomberman !.

TEST

GAMEBOY

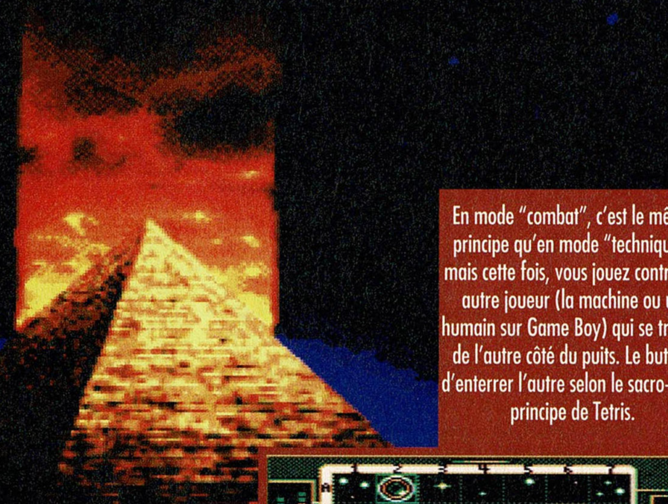
EDITEUR : ACCLAIM
GENRE: REFLEXION,ACTION
VERSION : FRANCAISE

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTE : MOYENNE
EXISTE SUR : GAME GEAR

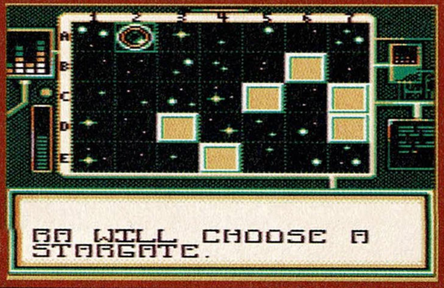
En mode "technique", vous jouez seul et ne devez jamais atteindre le haut du puits, qui est en fait une Stargate à ouvrir. Pour cela, il faut faire disparaître tous les symboles en haut de l'écran. Un symbole disparaît lorsque vous avez réussi (par exemple, selon le mode choisi) à empiler trois icônes possédant sur le dessus un symbole identique.

STARGATE

Et hop, encore un nouveau Tetris-Like sur Game Boy ! J'en profite pour vous envoyer chercher le spécial Tetris quelque part dans ce numéro, vous y verrez plus clair, je pense. Cette fois donc, Acclaim, sous couvert du film "Stargate", nous propose un jeu qui se rapproche davantage de Block Out que de Tetris, puiqu'il se joue en 3D avec des pièces (des icônes double-face portant des hiéroglyphes égyptiens) qui tombent vers le fond d'un puits circulaire. Le but est de ne jamais atteindre le haut du puits représentant en fait la fameuse Stargate du film du même nom. Pour le scénario, reportez-vous au grand dossier du mois dernier, tout y est dit. Deux modes de jeu sont possibles : mode "technique" et mode "combat". En mode "technique", il est possible de jouer de différentes façons : faire disparaître les icônes verticalement (empilement de trois), réaliser un cercle, etc. Certaines icônes spéciales permettent de faire disparaître toutes les icônes se trouvant en dessous (icône pelleteuse) ou jouent le rôle de bombes ou d'icônes joker. En mode "combat" (un ou deux joueurs), le jeu change complètement puisque les deux côtés des fameuses icônes servent vraiment. Il suffit alors d'imaginer que la Stargate est un couloir circulaire ouvert aux deux côtés. Chacun des deux joueurs (la machine ou l'humain) doit tenter d'enterrer l'autre en agençant les icônes comme pour le mode "technique". À signaler le fait que l'on peut jouer à deux en utilisant un link sur Game Boy, mais pas sur Super Game Boy. Les deux joueurs jouent alors les rôles de Râ et du docteur Jackson. Olivier.



En mode "combat", c'est le même principe qu'en mode "technique", mais cette fois, vous jouez contre un autre joueur (la machine ou un humain sur Game Boy) qui se trouve de l'autre côté du puits. Le but est d'enterrer l'autre selon le sacro-saint principe de Tetris.



Attention aux empilements, et n'oubliez pas de contrôler les pièces qui arrivent (les deux faces sont annoncées sur les côtés de l'écran).

Les icônes sont double-face. Je veux dire par là que l'on peut les retourner sur eux-mêmes avant qu'ils n'atteignent le fond du puits. Il est aussi possible de les faire coulisser sur un cercle horizontal et de les faire accélérer comme dans Tetris.

GRAPHISMES 12

Il ne faut pas s'attendre à du super beau, car le style du jeu ne demande pas de graphismes fabuleux. Par contre, c'est beaucoup plus beau que du Tetris.

ANIMATION 14

Même remarque en ce qui concerne l'animation, qui n'a rien d'exceptionnel, mais c'est normal.

MANIABILITÉ 13

Les musiques s'écoutent d'une oreille discrète. Genre "ascenseur".

SON/BRUITAGE 17

On comprend vite, on réagit vite et on ne peut plus décoller du jeu. C'est qu'il est drôlement bien fichu et très maniable !

J'AIME

- Un Tetris complètement original.
- On ne peut décoller du jeu.Et c'est bon signe, donc !

J'AIME PAS

- Il faut aimer les Tetris-Like.
- Je ne vois pas le rapport avec Stargate.

OLIVIER

EN RÉSUMÉ

Techniquement, le jeu est bien réalisé, mais il ne faut évidemment pas s'attendre à un aspect technique avant-gardiste.Quoi qu'il en soit, même si le choix de l'univers proprement dit avait été différent, on constate qu'on a vraiment du mal à en décoller. Un bon jeu, donc !

84%

HIT PARADE

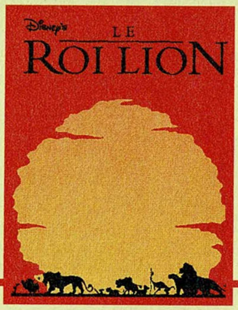
TOYS"R"US

SKYROCK

PLUS DE TUBES MOINS DE PUB

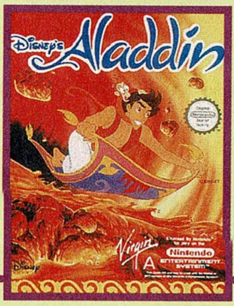
1 Le Roi Lion

SUPER NINTENDO • GAME GEAR • MEGADRIVE



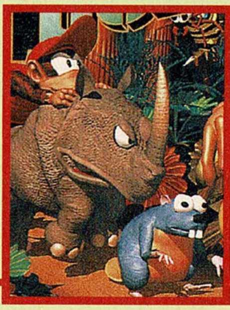
2 ALADDIN

GAME BOY • NES



3 Donkey Kong Country

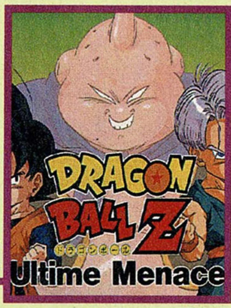
SUPER NINTENDO



4 Dragon Ball Z 3

SUPER NINTENDO

Dragon Ball Z MEGADRIVE



5 Warioblast

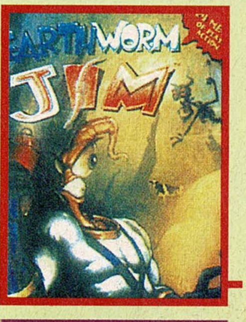
GAME BOY

6 Schtroumpfs

SUPER NINTENDO • GAME BOY MEGADRIVE • NES • MASTER SYTEM • GAME GEAR

7 Earthworm Jim

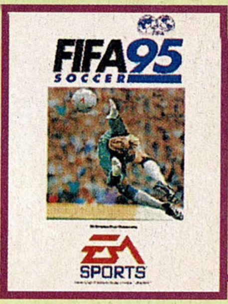
SUPER NINTENDO • MEGADRIVE



8 Fifa Inter. SOCCER'95

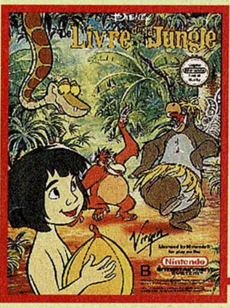
MEGADRIVE

Fiffa Soccer SUPER NINTENDO



9 Le Livre de la Jungle

SUPER NINTENDO • GAME BOY • NES • MEGADRIVE



10 SECRET of Mana

SUPER NINTENDO

LE CLASSEMENT DES 10 MEILLEURES VENTES DE JEUX VIDÉO DU MOIS DE FÉVRIER DANS LES MAGASINS TOYS 'R' US.

Retrouvez ce classement tous les mercredis 16H55 sur SKYROCK

TEST

MEGADRIVE

VERSION : FRANCAISE
EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : FACILE
GENRE : AVENTURE

Les Donjons sont la plupart du temps ... esprits de certaines personnes. Jetez u... donnera une idée de la grandeur d...

L'INVENTAIRE D'ALI

"La Carte d'Ali" : La Carte du Monde n'est pas très grande mais en outre, on y montre la prochaine étape à l'aide d'un drapeau blanc.

"Les Armes" : Beaucoup d'armes au total pour notre Prince Héritier. Ça va du simple couteau (utilisation infinie) à la grenade et autres arbalètes à la durée par contre assez courte.

"Statut" : Dans ce tableau, vous savez exactement où en est votre quête. Les objets principaux y sont montrés.

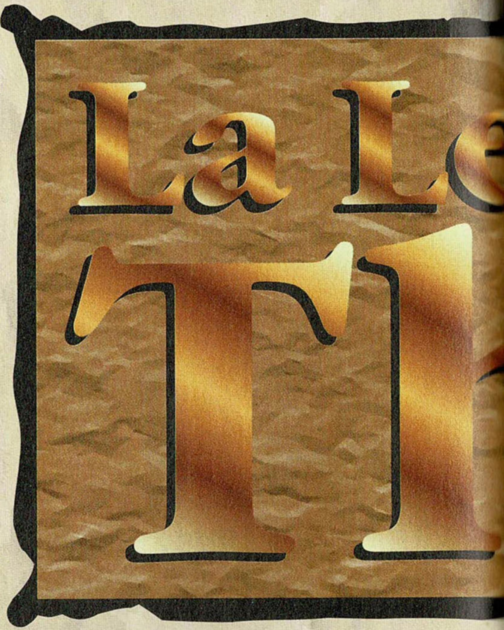
Il y a bien longtemps, dans le Royaume d'Oasis, les gens vivaient heureux. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes. Les pêcheurs pêchaient, les charcutiers charcutaient, les trolls trollaient et les Schtroumpfs schtroumpfaient ! Jusqu'au jour où, dans ce beau Royaume sans nuage apparent, éclata l'une des plus sanglantes batailles de tous les temps. Mais non, pas entre deux armées de cinq cent mille hommes, comme on aurait pu le penser. Que nenni ! Seuls deux sorciers à la force psychique redoutable se livrèrent bataille. Reharl et Agito (c'était leur nom aux deux gars) qui représentaient les forces d'Or et d'Argent (admirez la dualité mystique mise ici en valeur) se sont livrés une terrible guerre à coups de sorts dévastateurs. Dans cette lutte terrible pour le pouvoir suprême (déjà à l'époque...), les bracelets d'Or et d'Argent se sont perdus et ont été éparpillés on ne sait où... Le monde pouvait alors goûter de nouveau aux doux fruits de la paix... jusqu'au jour où, ô miracle, une chose incroyable se produisit...

L'ÉLU ET SON DESTIN

Ali, le jeune Prince Héritier de la contrée d'Oasis, archéologue amateur à ses heures, adore faire des

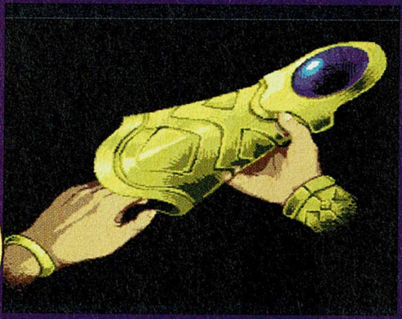
VIRTUA ALI !

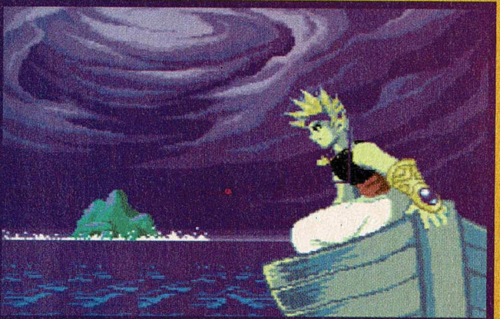
Ali possède un nombre de coups, aussi bien à l'épée qu'à mains nues

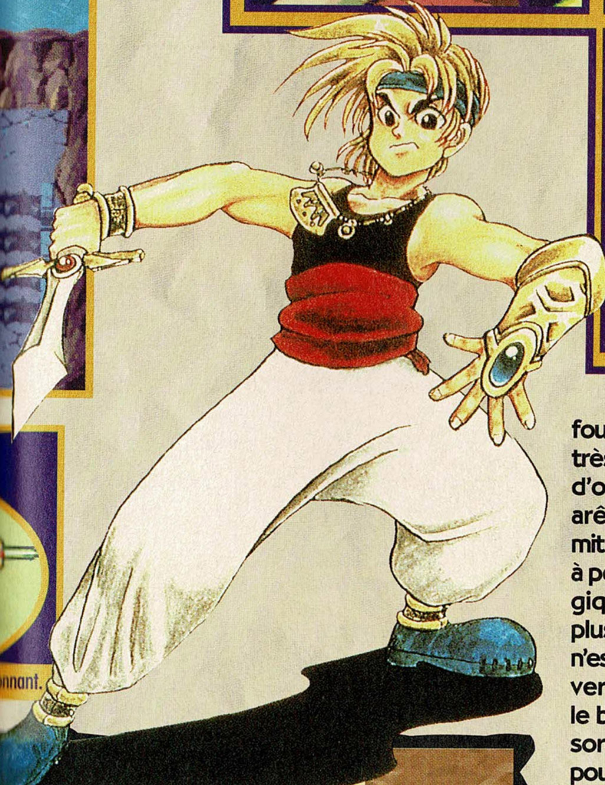


omme les
n, ça vous
aux".

"IL ÉTAIT UNE FOIS..."







nnant.

gende de Or

fouilles dans les environs. Il lui arrive très souvent de découvrir pas mal d'objets insolites, comme cette arête de poisson fossilisée qu'il mit à jour, il y a de cela une semaine à peine. Ce petit trésor archéologique est d'ailleurs l'une de ses plus grandes fiertés ! Pourtant, ce n'est rien à côté de ce qu'il a découvert aujourd'hui. Rien moins que le bracelet d'Or de l'un des deux sorciers cités plus haut ! Ce n'est pourtant pas pour cette raison qu'il va commencer à s'en vanter. Car, comme lui a dit l'esprit du bracelet, c'était son destin de retrouver cet objet et de mener à bien une mission qui lui est désormais confiée. Les Forces du Mal peuvent de nouveau faire parler d'elles, et s'il ne fait rien, le Royaume d'Oasis pourrait bien être appelé à disparaître d'ici peu de temps. Ainsi, vous partez en quête pour retrouver, dans un premier temps, les esprits de la Nature qui s'allieront à vous, puis le bracelet d'Argent de cet autre sorcier qui fit tant de dégâts par le passé. Pour ma part, je ne crois pas qu'il y ait de mystère quant à mon avis sur ce nouveau "Mega Project" de Sega. Le titre est aussi bon que ce que l'on pouvait espérer. C'est beau, varié, avec beaucoup de décors différents et de monstres, et les coups du personnage sont tout aussi impressionnants qu'ils sont nombreux. Je ne saurai que trop vous le conseiller, surtout à ceux qui ont fini Soleil !

TRAZOM

Ali a découvert le bracelet d'Or en effectuant des fouilles près de son doux Royaume d'Oasis. L'îlot sur lequel il l'a trouvé s'est alors écroulé dans un gigantesque fracas. Il en réchappe de justesse et parvient à regagner le côté d'où il accomplira son destin...

La Legende de Thor

LE DÉBUT DE L'AVENTURE

Parlez aux villageois ainsi qu'à votre ami au nord du Village, non sans avoir préalablement éliminé une horde de monstres sanguinaires. Dirigez-vous ensuite à l'est de cet endroit pour vous rendre chez le Roi votre Père. Il vous apprendra des tas de choses intéressantes.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Quand on dit jeu d'arcade/aventure sur Megadrive, on ne peut s'empêcher de penser à Soleil, le premier grand jeu de ce type sur la MD. Eh bien, pour ne pas faire de jaloux, je dirai que les deux titres se valent dans leur globalité, mais que l'un et l'autre font valoir des arguments très intéressants. Par exemple, dans LOT (Légende of Thor) les animations sont mieux faites et les graphismes beaucoup plus fins et fouillés. Soleil, quant à lui, est une aventure plus longue et parfois beaucoup plus dure que son homologue. Toutefois, je le répète, il est quasi impossible de les différencier, tellement nous avons là des produits exceptionnels sur la 16 bits de Sega. Vraiment, procurez-vous les deux !!

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Pour réaliser tous les coups d'Ali, voici la petite aide qui devrait vous faciliter la vie, en sachant qu'il faut maintenir le bouton B avant de se défouler ; 1er coup : B + 3 fois la direction. 2ème coup : B + arrière/avant (X2). 3ème coup : B + 1 tour complet. 4ème coup : 3 foix B. 5ème coup : C puis B. 6ème coup : 2 fois avant puis C.

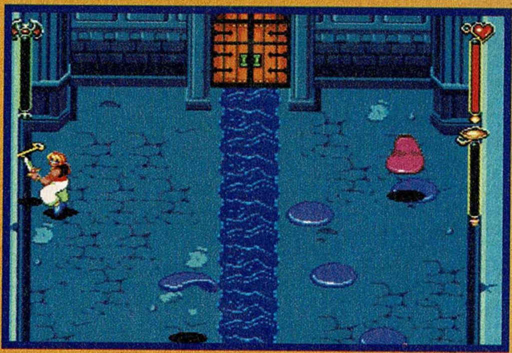
TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

GALERIE DE MONSTRES

Les ennemis sont de tous poils dans La Légende de Thor. Des colosses, des moustiques (!), des Sonic, des chevaliers, des trolls, enfin, tout quoi !!

Au Sanctuaire de l'eau, vous allez devoir batailler ferme pour rencontrer une divinité.

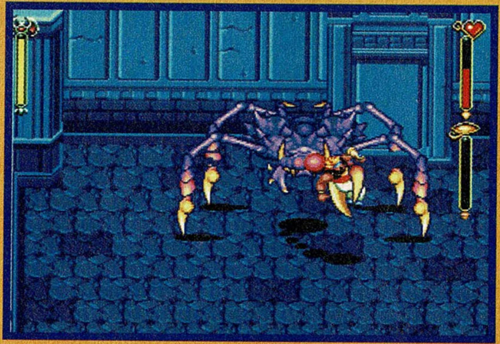
Même principe pour ces monstres gluants. La clé se trouve en haut à gauche de cette seconde salle.

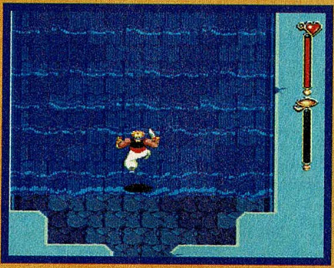


Il faut maintenant que vous affrontiez cette gigantesque araignée. Un conseil : pensez à vous régénérer très souvent, sinon...

Ça y est, vous avez libéré le premier esprit, celui de l'eau : vous avez désormais de nouveaux pouvoirs !!

Éliminez les deux monstres collants, et récoltez la clé pour ouvrir la première porte.





Sautez au-dessus des vagues, telle une grenouille turque fuyant la peste bubonique.

LES SORTS

DYTTO, L'EAU.

Il éteint les incendies et envoie une tornade de la mort qui tue.

EFREET, LE FEU.

Il dégèle les poches de glace et élimine les ennemis en envoyant des boules de feu de l'Enfer !

SHADE, L'OMBRE.

Elle vous rattrape si vous tombez dans le vide, et agrippe objets et autres prises visibles.

La Legende de Thor

Pour ouvrir la cascade, utilisez Dytto et lancez une bulle au milieu.

Pour faire apparaître une grotte remplie de coffres précieux, bougez les leviers comme suit.

DES PIÈGES VICIEUX

Ici, vous devrez utiliser Efrett sur la torche de droite, pour pouvoir ouvrir cette porte !

En enflammant le bois par terre, vous ouvrirez l'issue sur votre gauche.

Dans cette grotte mystérieuse, il sera essentiel d'utiliser ces téléporteurs un peu partout.

DES BOSS REDOUTABLES

On ne peut pas dire qu'ils aient lésiné sur les moyens pour nous offrir ces monstres aussi énormes. Admirez le dragon !!

GRAPHISMES 17

Quelle autre note attribuer, quand on a des personnages aussi bien dessinés et une aussi grande finesse dans les décors ? C'est très bon, tout simplement !

ANIMATION 17

Je n'ai décelé absolument aucun ralentissement dans le jeu, même avec moult personnages à l'écran. De plus, les animations d'Ali sont excellentes.

MANIABILITÉ 15

Par moment, Ali est légèrement ch... à manier, mais quand on a pris le coup, ça ne pose plus vraiment de gros problème. Il suffit de s'accrocher c'est tout !

SON/BRUITAGE 14

Les digits vocales sont parfois de qualité bizarre, mais les musiques collent, elles, parfaitement à l'ambiance du jeu.

J'AIME

- Une aventure de plus sur MD !
- Des graphismes très fins.
- De la variété et de l'action à gogo.

J'AIME PAS

- La durée de vie ne semble pas exceptionnelle.
- Le maniement d'Ali devient par moment difficile.

93%

TRAZOM

EN RÉSUMÉ

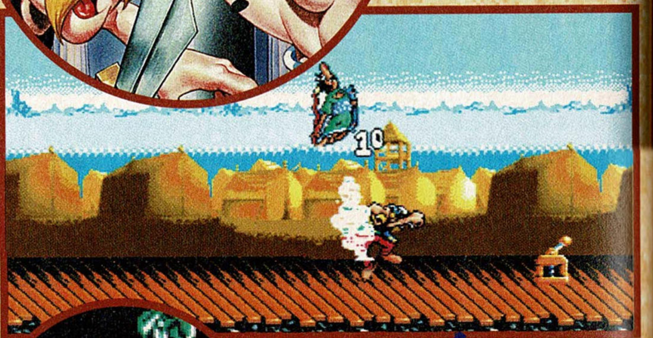
La Légende de Thor est sans aucune contestation possible une grande surprise en ce mois de mars 1995. Et même si la durée de vie n'est pas aussi longue qu'on aurait pu le penser, la quête est suffisamment tortueuse pour vous scotcher de longues heures durant devant votre écran. Un titre à ne pas rater en ces temps de disette sur 16 bits.

MEGADRIVE

EDITEUR : SEGA
DRAPEAU : FRANCE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPÉCIAL : BEN, C'EST ASTÉRIX !
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : MEGADRIVE

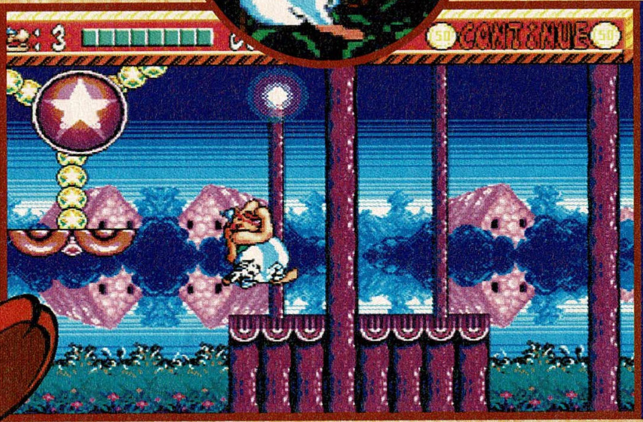
On refait l'histoire chez Sega, et en l'occurrence, l'Histoire de France, de la Gaule. On retrouve ainsi nos ancêtres les gaulois, ces joyeux drilles qui festoyaient pendant trois jours comme des malades après avoir fritté du soldat romain. Plus précisément, on retrouve une fois de plus un petit village d'armorique ultra connu, celui d'Astérix. Pour la deuxième fois sur Megadrive, le petit gaulois va utiliser son poing ravageur, et pour la deuxième fois vous pourrez aussi choisir de jouer avec son compère Obélix. Dans les deux cas, le principe du jeu ne change pas : on avance et on frappe ! Les deux gaulois ont les mêmes armes naturelles (je veux parler des poings). Contrairement au premier jeu, on peut passer de l'un à l'autre des deux héros très souvent, car le jeu se déroule en stages accessibles au moyen d'une carte en vue isométrique. Un peu comme dans Mario, vous suivez des chemins qui vous mènent de stage en stage. Mais attention, il n'est pas possible de progresser partout dans le jeu sans avoir trouvé certains objets. Ces objets se trouvent au fin fond des stages, et il faut ainsi les terminer pour pouvoir progresser dans le jeu. Cette différence avec le premier jeu est très importante, car la recherche et l'aventure sont beaucoup plus accentuées dans cette version. À la fin d'un stage, il faut parfois revenir au départ, quand il s'agit par exemple d'un camp romain. De même, il faut fouiller les maisons, prendre des chemins non obligatoires, bref : bye bye le linéaire ! Au cours de leur périple, Astérix et Obélix vont devoir retrouver le fameux bouclier arverne en traversant les lieux les plus connus de l'Europe dominée par César. Ce jeu n'est pas le grand hit de Sega de cette année pour deux raisons : les graphismes sont sympa mais pas exceptionnels, et surtout la maniabilité des héros n'est pas au point. Elle reprend d'ailleurs ce que j'avais déjà critiqué dans le test du premier jeu, il y a bien longtemps : il est difficile de frapper les ennemis. Le reste est vraiment bien réalisé, avec une durée de vie très longue et ce facteur aventure qui apporte un véritable plus au deuxième épisode. Un bon jeu sur Megadrive.

OLIVIER



ASTÉRIX

Astérix est plus impressionnant lorsqu'il utilise son coup de poing spécial. Demandez ce qu'en pense ce romain au nez rouge..



OBÉLIX

On peut choisir entre Astérix et Obélix avant chaque stage (lorsqu'on est sur la carte). Les deux compères possèdent les mêmes coups.

erix

IR DES DIEUX

Contrairement au premier jeu, vous vous baladez sur une carte et choisissez les stages. Par exemple, ici, il faut aller dans les camps retranchés romains et trouver un objet par camp. Ensuite, vous devrez continuer le chemin vers la forêt.

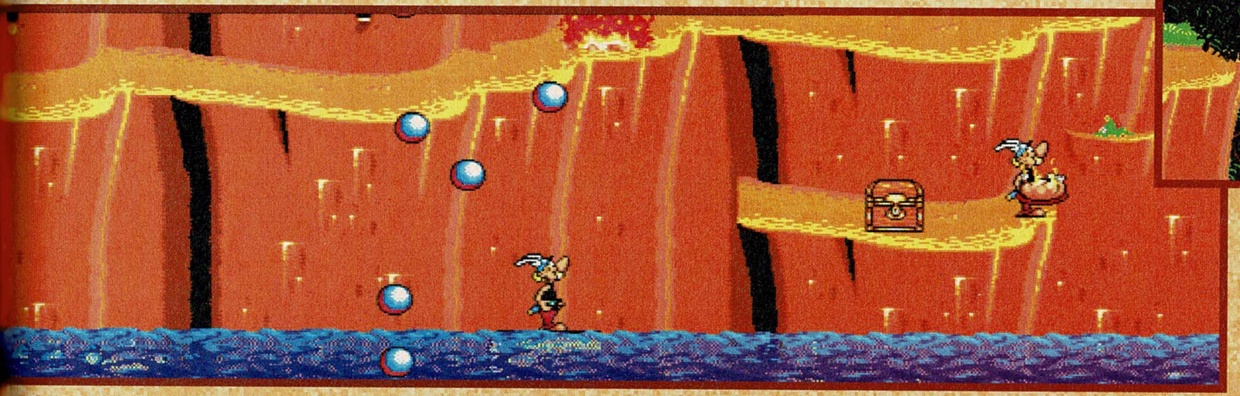
ATTENTION IL PLEUT DES ROMAINS

Une foule de mécanismes sont enclenchés par ces leviers qu'on trouve un peu partout. Certains permettent de faire tomber des caisses qui vous aideront à atteindre une plate-forme trop haut placée. D'autres sont plus surprenants dans leurs conséquences : ici, une demi-douzaine de romains tombent du ciel.

n retrouve l'esprit BD un peu dérouté parfois, car il est somme toute assez re de trouver des romains assez malins pour se pendre aux serres d'aigles n de pouvoir utiliser leurs arcs dans les airs (les ancêtres des bombardiers).

Où EST CACHE ASTERIX ?

Ce stage est en fait un shoot-them-up sur tapis volant, avec des éclairs en guise de munitions.



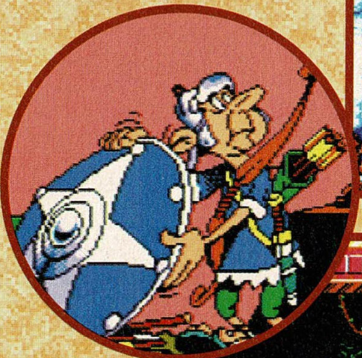
Si vous savez utiliser ce ventre énorme et rempli de gervoise, vous pourrez vous élever dans les airs d'un simple rebond et vous emparer d'une liane qui vous mènera à un passage secret contenant des bonus par milliers.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Alors, il ne faut absolument pas se promener d'une manière nonchalante, et dans la forêt notamment. Le sol se dérobe en effet très souvent et vous fait chuter. C'est rarement salutaire.

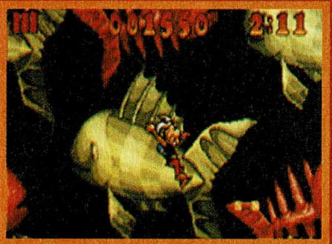
TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Lorsque les romains sont transformés en glaçons, ils n'en restent pas moins dangereux. Vous pouvez les pousser pour vous en servir comme plate-forme.



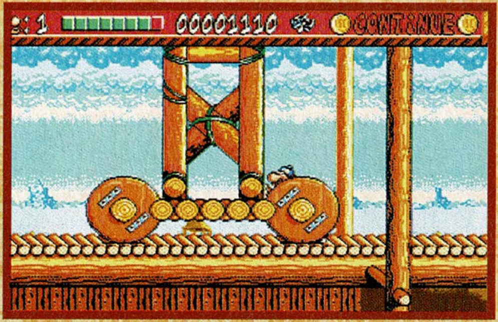
Pour passer sous ce gros machin qui tourne et qui est très dangereux, il faut courir (bouton C et marche) en suivant de très près l'engin, sauter dans le trou, attendre que ce dernier revienne en arrière et vous passe au-dessus, et bondir très rapidement vers la droite pour vous enfuir.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



Le deuxième volet des aventures d'Astérix sur Megadrive est vraiment différent. Une seule nouveauté négative : les graphismes qui semblent moins aboutis, curieusement d'ailleurs. De même, pour rester dans les côtés négatifs, on retrouve cette même maniabilité qui m'avait fait râler dans le test du premier volet. Pourquoi faut-il s'approcher aussi près des ennemis pour les frapper ? Par contre, les nouveautés positives sont intéressantes : on doit retrouver des objets dans plusieurs endroits (des stages, en fait) et le jeu devient ainsi moins linéaire. Le côté positif, c'est qu'il garde quand même un côté plates-formes très avancé. Voilà !

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



L'aspect aventure vient du fait que le jeu n'est plus linéaire, qu'il faut trouver des objets et aussi la solution à certains problèmes qui surviennent parfois. Ici par exemple, vous devez contourner cette grue en bois par en bas, la pousser et revenir en arrière en montant. Cela vous permettra d'utiliser son sommet comme plate-forme pour atteindre l'objet tant convoité du niveau (un bouclier romain).

GRAPHISMES 13

Les sprites sont réussis et les éléments du décor aussi, mais les décors de fond sont arides, un vrai désastre.

ANIMATION 15

Pas de problème de ralentissement, mais il faut dire que les sprites ne sont pas très nombreux. Un esprit BD bien rendu quand même.

MANIABILITÉ 11

Primo, il faut trop s'approcher d'un ennemi pour le frapper. Deuxio, la précision n'est pas de mise dans les déplacements.

SON/BRUITAGE 18

Des bruitages moyens et des musiques superbes : les meilleurs morceaux de musique classique sont bien rendus.

J'AIME

- On peut jouer avec Astérix ou Obélix au choix.
- Grande durée de vie.
- Un jeu d'action dans lequel il faut réfléchir.

J'AIME PAS

- Graphiquement moyen.
- La maniabilité des coups est affreuse.
- Pas assez de sprites.

83%

EN RÉSUMÉ

OLIVIER

Un deuxième épisode réussi grâce à un nouveau concept d'aventure et de recherche d'objets. Une bonne durée de vie. Des graphismes sympa mais qui auraient pu être meilleurs. Une mauvaise maniabilité pour les combats.

TEST

MEGADRIVE
ÉDITEUR : ACCLAIM
VERSION : FRANCAISE
GENRE : PLATES FORMES-AVENTURES

DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : OUI
PASSWORDS : OUI
EXISTE SUR : GB & GG

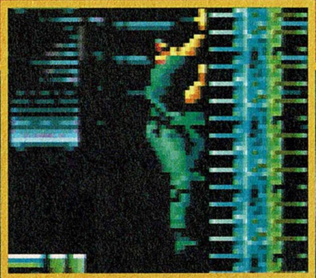
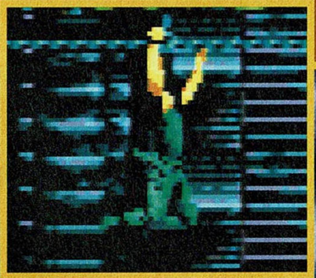
STARG

À peine le film est-il sorti dans les salles de cinéma en France, qu'Acclaim annonce l'arrivée du jeu sur Megadrive, et sur Super Nintendo avec un mois de décalage. Si le jeu reprend les mêmes personnages, dans des lieux identiques à ceux du long métrage, le scénario est totalement différent. Tant mieux, diront les mauvaises langues déçues par le film à la trame cousue de fil blanc de Roland Emmerich ! Quel dommage, penseront ceux qui l'auront apprécié ! Quoi qu'il en soit, le résultat est là. Vous incarnez le colonel Jack O'Neil chargé de sauver ses petits amis (un peu comme dans les aventures de Bibi Phoque) et d'empêcher Râ de détruire la Terre, home sweet home, au moyen d'une bombe atomique surpuissante.

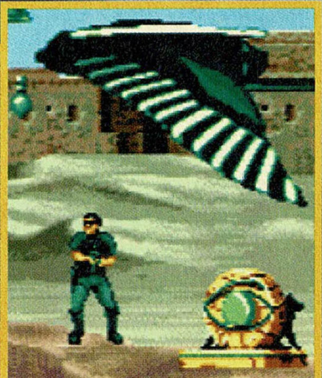
Écoute le prophète !

Vous, Jack O'Neil, êtes le messie, le "great warrior" tant attendu

UNE ANIMATION HORS PAIRE Les programmeurs de Probe ont mis l'accent sur l'animation du colonel Jack O'Neil et ça se voit. Pour le reste, les monstres de base (scarabés) n'ont rien d'exceptionnel. En revanche, les ennemis avec plus d'envergure (Horus, Anubis et Râ) sont, eux, presque aussi bien mis en scène qu'O'Neil.

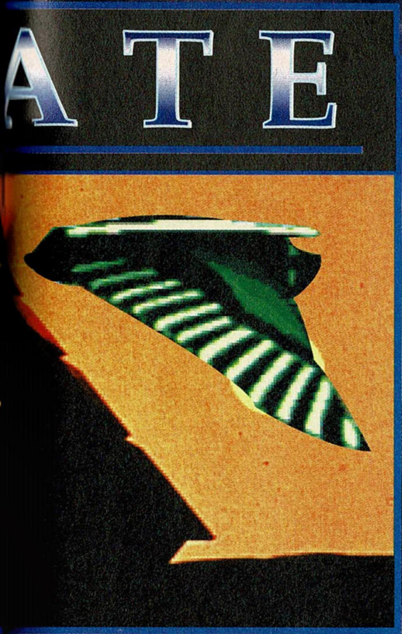
En appuyant sur start pour obtenir la pause, vous aurez droit à cet écran radar. Il permet de connaître le mot de passe (huit signes égyptiens à ne pas rater si l'on ne veut pas recommencer le jeu depuis le début, après chaque Game Over), le nombre de vies restantes ou encore le nombre de points. Mieux encore, il indique la mission en cours. Dans le cas présent, vous savez combien de lasers aliens vous avez en votre possession (1) sur le total à ramasser (8).



Entre Horus, Anubis et les ailes volantes (des vaisseaux, en réalité, dans le film), Râ dispose d'une armée pour le moins hétéroclite. Prenez garde à Horus, c'est un vrai ch... avec ses bombes et ses tirs de laser.

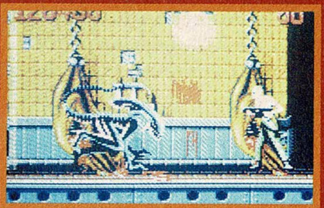
50 % du temps, O'Neil doit retrouver, voire délivrer, ses amis, militaires, archéologue un peu simplet ou autochtones. À chaque rencontre, les protagonistes se montrent à l'écran sous la forme d'une image digitalisée, elle aussi tirée du film. Lisez attentivement les dialogues : des infos capitales s'y trouvent parfois.

par le peuple oppressé de la planète Abydos. Armé d'une mitraillette et de grenades, vous partez à la rencontre de créatures du désert, petites et grosses. Pour passer d'un niveau à l'autre, vous devez dialoguer avec les personnages du film. Ils vous indiquent la marche à suivre et la mission à remplir. Jusqu'à l'affrontement final, en plein cœur de la pyramide, avec Râ himself. Si vous venez à bout des premières épreuves sans trop de difficulté, préparez-vous à en voir de toutes les couleurs au moment de rencontrer Anubis. Personnellement, j'étais loin d'imaginer qu'un mecton à tête de chien puisse autant me briser les (bip). Côté réalisation, Probe a vraiment fait du bon travail. L'animation d'O'Neil est excellente et le jeu, pas lassant du tout. Seuls regrets : l'absence de bruitages ou de dialogues, le manque de boss même si le challenge est suffisamment élevé et la collision des sprites pas toujours bonne (les petits moucherons virevoltant dans tous les sens sont de vraies plaies). Sans quoi, c'est la surprise.



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

ALIEN 3 SUR MEGADRIVE

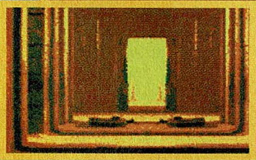


Probe - Arena : même combat, semble-t-il ! Dès les premiers instants, le possesseur d'Alien 3 sur Megadrive ne peut que constater les faits : Jack O'Neil se déplace comme Ripley en son temps. Graphiquement, Stargate est aussi plus soigné. Mais surtout, la grande force de Stargate réside dans son intérêt,

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

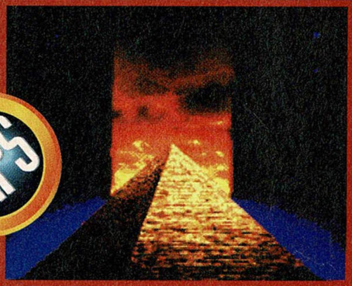
Dans le désert ou encore en plein cœur de Nagada, la cité des bédouins, O'Neil a la possibilité de passer derrière le décor. Ou plutôt, il peut, quand l'occasion se présente, entrer dans une taverne ou une grotte. Ces lieux recèlent souvent de nombreux trésors comme des munitions, de la vie et des options permettant d'accélérer les tirs, d'élargir leur portée ou encore de refroidir la mitraillette pour ainsi rester plus longtemps le doigt appuyé sur la gâchette.

Voici quelques clichés des principaux lieux visités par O'Neil. L'aventure commence en plein désert pour se terminer au sein de la pyramide de Râ, d'une grande beauté (mais bourrée de pièges). Au fur et à mesure que le colonel découvre un nouvel endroit, certaines images digitalisées tirées du film apparaissent avec quelques lignes explicatives.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Ne vous obstinez pas à vouloir anéantir tous les ennemis qui se présentent, surtout les aigles, particulièrement difficiles à vaincre. Il est souvent plus judicieux de courir pour dépasser la zone dangereuse, au risque de se faire toucher une ou deux fois, plutôt que de rester à tirer sur l'animal.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

GRAPHISMES 17

Une dizaine de lieux différents se succèdent au risque de lasser. Par leur grande finesse, ils méritent néanmoins le détour, surtout la pyramide..

ANIMATION 18

Les mouvements d'O'Neil, Horus (l'homme-aigle) et Anubis vont en surprendre plus d'un tellement ils sont réalistes. Quant à Râ...

MANIABILITÉ 15

O'Neil se manie comme Ripley dans Alien 3, avec les mêmes défauts. Accroupi, il faut appuyer vers le haut pour le remettre debout, etc.

SON/BRUITAGE 14

Le fond sonore manque de variété et finit par taper sur le système auditif à la longue. Côté bruitages, c'est le néant. Pourquoi ?

J'AIME

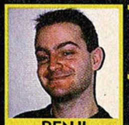
- Missions nombreuses et variées.
- Animation hors-pair.
- Finesse des graphismes.

J'AIME PAS

- Bande-son répétitive.
- Aucun bruitage.
- Difficulté inégale.

89%

EN RÉSUMÉ


BENJI

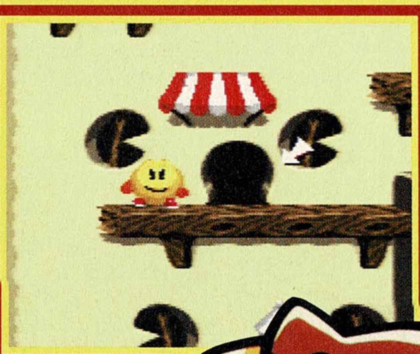
Si Stargate fait beaucoup penser à Alien 3, il est graphiquement plus soigné et surtout moins lassant. Le challenge élevé, grâce ou à cause des mots de passe, donne encore plus d'intérêt au jeu. Bref, un jeu abouti et sympa.

TEST

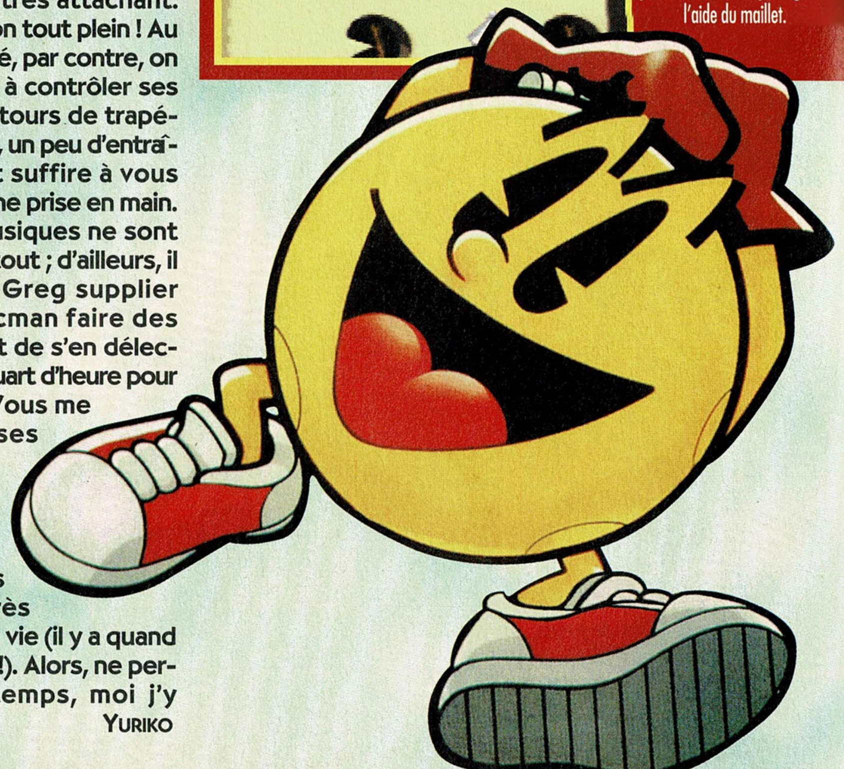
SUPER NINTENDO
EDITEUR: NAMCO
VERSION : FRANCAISE
GENRE: PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 2
NOMBRE DE NIVEAUX: 51
CONTINUE: 3 CONTINUES + MOTS DE PASSE
SPECIAL : DEVELOPPEUR FRANÇAIS

C'est la grande rentrée de Pacman! Vous savez, cette petite boule jaune pourchassée par une méchante sorcière et ses sbires fantomatique ? Concrètement, mis à part dans le dessin animé, il ressemblait plus à un simple disque avec une bouche triangulaire qu'à autre chose ! Pac In Time est le retour en force d'une des plus vieilles célébrités du monde des jeux vidéo, et croyez-moi, elle n'a pas pris une ride ! Bien au contraire, elle se fait ici une seconde jeunesse.
Pacman et Pacwoman vivaient heureux et tranquilles avec leurs Packids, jusqu'au jour où, lasse de tant d'échecs, l'ennemie jurée de notre héros décide de prendre sa revanche et de l'éliminer définitivement en lui lançant un terrible sort. Et voilà notre Pacman transformé en Pacboy et projeté à travers le temps, plus précisément en 1975 (ça vous rappelle quelque chose ?), à une époque où les exploits de celuici ne sont pas encore connus. Seule solution pour retrouver sa famille chérie : traverser cet étrange monde jusqu'au château de la sorcière, affronter le gardien de la porte du temps, et hop ! le tour est joué. Seulement, pour comble de malheur, l'endroit est peuplé par des individus que la sorcière a pris soin d'envoûter, si bien qu'ils vont tout faire pour le retenir prisonnier.
Le principe du jeu reste le même ; rassurez-vous cependant, vous n'aurez pas à gober des dizaines de pastilles toutes aussi jaunes dans des couloirs étroits et sinueux avec quatre ou cinq fantômes à vos trousses... quoique ! En fait, il vous faudra effectivement récupérer toutes les pastilles dans chaque niveau, mais le tout tient plus du Cool Spot que du jeu Pacman initial. Loin d'être une pâle copie, Pac In Time a beaucoup d'atouts qui en font un jeu très original. Ainsi, en traversant des anneaux de différentes couleurs, vous recevrez différents pouvoirs, ce qui vous permettra de vous suspendre au bout d'une liane mieux qu'un Tarzan (et non pas un Trazom !) ou qu'un Spiderman, de cracher du feu, de nager sous l'eau, ou encore de jouer du maillet. Vous retrouverez bien sûr vos copains les fantômes, qu'une Pacgomme suffira à dissuader de s'approcher de vous. Quant aux graphismes, même s'ils sont assez simples, les mimiques de Pacman en font un personnage très attachant. Bref, c'est mignon tout plein ! Au niveau maniabilité, par contre, on a parfois du mal à contrôler ses rebonds et ses tours de trapéziste. Néanmoins, un peu d'entraînement devrait suffire à vous assurer une bonne prise en main. Bruitages et musiques ne sont pas mauvais du tout ; d'ailleurs, il n'y a qu'à voir Greg supplier d'entendre Pacman faire des boules de feu et de s'en délecter pendant un quart d'heure pour comprendre... Vous me direz, chacun ses lubies !
Dans l'ensemble, ce jeu a tout pour plaire, et je vous en garantis une très très très longue durée de vie (il y a quand même 51 stages !). Alors, ne perdons pas de temps, moi j'y retourne !

YURIKO



Les flèches vous indiquent des actions à faire, facultatives ou nécessaires. Dans tous les cas, elles vous rapporteront des points. Par exemple, sur la photo de gauche, il vous faudra passer par cette porte, ou encore, sur la photo du haut, détruire un tronc d'arbre pour vous créer un passage à l'aide du maillet.



PAC-IN-TIME

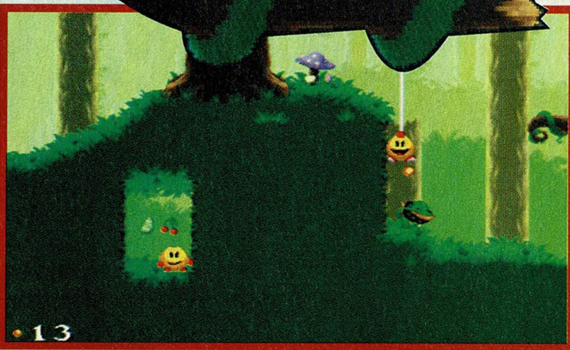
Jusqu'ici, rien de bien compliqué. Nous n'en sommes qu'au deuxième niveau. Ramassez toutes les pastilles du niveau, pour ensuite passer par la sortie et atteindre le niveau suivant. C'est comme Cool Spot, mais sans le sprite ridicule.

COMPARATIF •

COOL SPOT VS PAC

Entre Cool Spot sur Megadrive et Pac In Time sur Super Nintendo, il n'y a vraiment pas photo ! Ce dernier, bien que reprenant l'idée directrice du jeu (récupérer un nombre précis de pastilles dans chaque niveau), offre beaucoup plus de possibilités. Mis à part le choix de la vitesse du jeu (rapide ou lente), du nombre de joueurs (un ou à deux l'un après l'autre), ce sont les anneaux de couleurs qui marquent la principale différence entre les deux, et elle est de taille ! Presque tout l'intérêt du jeu est fondé là-dessus, et c'est au joueur, lorsqu'il les a tous traversés, de savoir lequel est le mieux adapté à telle ou telle situation.

COMPARATIF •



Accéder à cette pastille est très délicat, car si vous vous approchez un peu trop près de la plante carnivore, cela risque d'être fatal pour vous ! Après l'avoir prise, en vous balançant un chouia sur la gauche, vous découvrirez un passage secret qui vous mènera à des bonus. Vous pourrez ainsi récupérer des points et de la vie. Vous trouverez beaucoup de ces passages cachés, et en particulier dans la forêt. Soyez vigilants !

Encore une touche d'humour qui fait de Pacman un personnage attachant. Outre ses expressions, vous en aurez droit à de nouvelles, comme ici, après qu'il ait reçu un boulet de canon de plein fouet. Il ne sera d'ailleurs pas facile de passer en évitant les tirs.

Attention aux monstres bien cachés dans le décor. Dès que vous vous approchez un peu trop, ils se dévoilent... mais un peu trop tard pour vous.

Certains éléments du décor ne sont pas si anodins que cela. Ainsi, cette fleur ou ce ballot vous serviront-ils de tremplin pour accéder à des parties cachées.

GRAPHISMES 14

Ils sont assez simples, mais mignons. Dommage cependant que les décors ne changent pas beaucoup !

ANIMATION 16

Elle est tout à fait fluide. Cependant, on ne compte aucun "effet spécial" genre zoom, rotation, etc.

MANIABILITÉ 15

Pas toujours facile de suivre cette petite boule-là dans ses acrobaties, un peu d'entraînement vous sera nécessaire.

SON/BRUITAGE 16

Très corrects, peu variés. Vous aurez vite l'air dans la tête ! De quoi passer une bonne journée.

J'AIME

- Les expressions sont hyper sympa.
- La liane vous permettra pas mal de délires.

J'AIME PAS

- Les musiques ne changent pas.
- Les mots de passe ne sont pas donnés à la fin de chaque tableau !
- Un bug ? Vous risquez le bloquage au quatrième niveau !

YURIKO

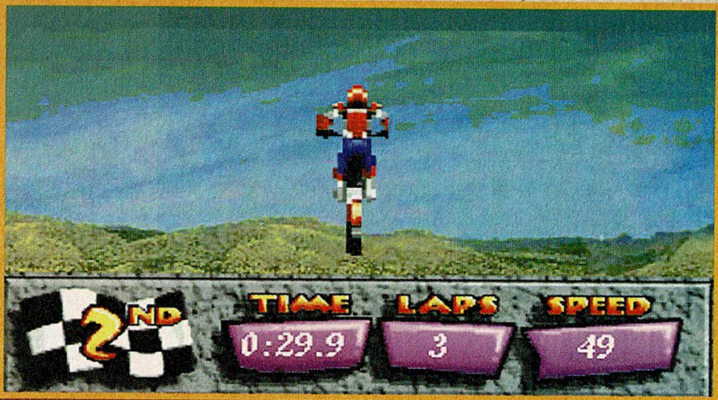
Que dire, si ce n'est que Pac In Time est tout simplement formidable, que ce soit dans sa réalisation, dans son scénario – qui fait un clin d'œil à la création de Pacman – et surtout dans son originalité. En plus, vu le nombre de tableaux, vous y passerez facilement plusieurs heures agréables. Autant dire que ce jeu-là est un investissement sûr pour vos petites économies.

89%

MEGADRIVE 32X

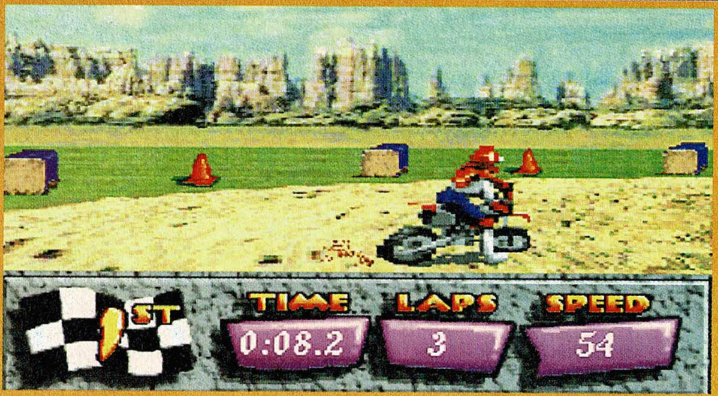
EDITEUR : SEGA
VERSION : FRANCAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 SIMULTANEMENT

SPECIAL : NEANT
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE



Les sauts et les virages sont les principales difficultés de ce jeu. Lorsque vous aurez réussi à les maîtriser, vous serez invincibles !

Et on peut même donner quelques petits coups sympa sur ses adversaires durant les courses. C'est pas très utile, mais...



Et c'est la victoire !! Un petit sourire au bras de jolies filles...

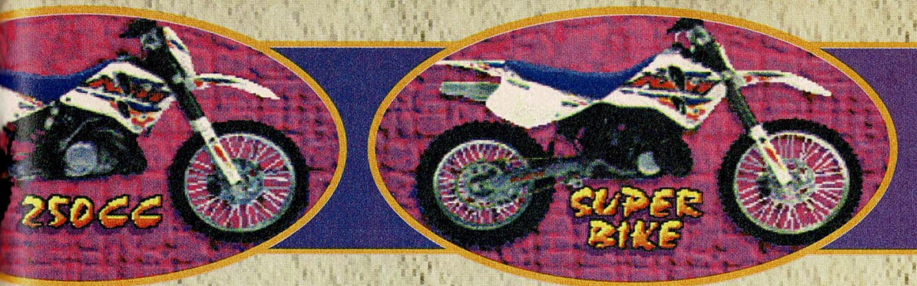
Les flaques de boue sont parfois très troublantes. Dites, vous croyez que le terme est bien choisi, dites hein ?

Au sommet de la bosse, il y a souvent foule. Notez la pixellisation minimale des sprites.

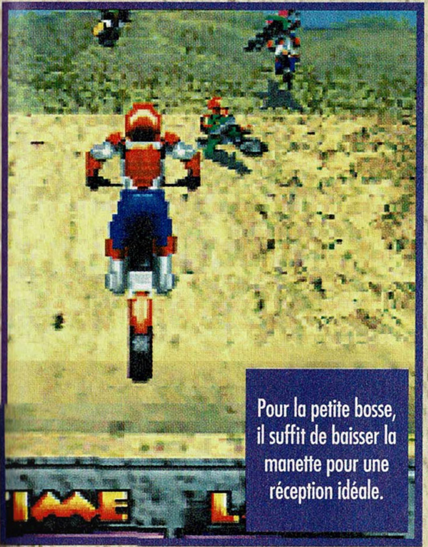
COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

C'est simple, il n'y a aucun autre jeu de sport mécanique disponible sur le 32X autre que le Virtua Racing Deluxe de Sega. Et il n'y a pour ainsi dire pas de match ! L'un (Virtua) est sans contestation possible le meilleur jeu de voitures disponible sur ce support. Tout y est beaucoup plus fluide, plus varié (le choix de plusieurs véhicules est très appréciable) et surtout il renferme beaucoup plus de "fun" ! Aussi bien seul qu'à deux d'ailleurs. À ce propos, les fenêtres sont un peu plus grandes sur Virtua comparativement à Motocross, puisque l'écran est "splitté". En outre, les bruitages sont largement au-dessus. Virtua l'emporte logiquement haut la main !

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



LES 3 MOTOS
Plus vous gagnez d'argent, et plus vous avez de chance de vous payer une autre meule flambant neuve, ce qui signifie que vous passez dans la catégorie supérieure !



Pour la petite bosse, il suffit de baisser la manette pour une réception idéale.

Roger de Coster, ça vous dit quelque chose ? Non ? Et Jean-Michel Bayle ? Non plus ? Allez, je vous aide un peu : ils ont un étroit rapport avec le sport mécanique dont le nom est aussi celui du jeu que je teste actuellement sous vos yeux. Eh oui, ce sont tous deux des très grands champions de motocross (le premier multiple champion du monde il y a quelque temps déjà, était une véritable idole aux Pays-Bas, et le second, un Français pure souche recyclé dernièrement dans les épreuves de vitesse 250 CC, a pulvérisé les Américains, réputés invincibles sur leur propre terrain, chez eux !! Refermons cette parenthèse que, vraisemblablement, personne n'a lue...) qui ont fait la gloire de cette discipline. Maintenant, il y a des jeunes, plus ou moins bons, mais qui n'ont sans doute pas la carrure, voire le charisme de ces grands-là. Bref, Motocross Championship, c'est de la moto (en mode "practice", on choisit une 125 cc, une 250 cc ou une SuperBike) et des crosses (???). Comment ça ? Ben, oui, vous savez les montagnes russes. Et les glaces au chocolat bleu. Et la choucroute rouge. Tout ça, quoi... Le championnat que vous disputez dans Motocross Championship n'est pas sans rappeler celui qui se déroule dans la réalité réelle (ndlr : la vraie ?). Un départ en ligne, des bosses immenses, des sauts en conséquence et pas mal de gamelles sur les très nombreuses plaques de gadoue qui jonchent le circuit. Pour ceux qui les auront repérées, il y a aussi des "flèches accélératrices" dans certains virages où se trouvent des panneaux jaunes, qui vous font évidemment aller beaucoup plus vite. Attention toutefois de ne pas vous ramasser dans les virages à pleine allure, car en sautant, la visibilité à la réception devient nulle. Au niveau pilotage, on peut dire qu'il y a deux choses à savoir pour bien maîtriser la moto : avant les bosses, on doit mettre la manette vers le bas (pour donner l'impulsion), et lors de la réception (à condition d'être déjà en phase descendante) il faut mettre la manette vers le haut. Voilà ! Pour vous dire la vérité sur ce soft, j'aurais préféré qu'il y ait un peu plus d'intérêt, même si le mode "deux joueurs" apporte un tant soit peu de piment. Enfin, pour ceux qui ont un 32X et qui n'ont donc pas grand chose à se mettre sous la dent, n'hésitez surtout pas : ce titre est, pour moi, le deuxième jeu le plus réussi après Virtua Racing Deluxe.

TRAZOM

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Pour bien démarrer, un petit conseil que seul Joypad vous donne en exclusivité inter-galactique : laissez partir tous les fous-furieux au départ, puis glissez-vous lentement vers la droite ou la gauche, tout en accélérant progressivement. Vous verrez, vous serez en tête sans coup férir au bout de quelques instants ! Le plus dur sera maintenant de garder la première place !

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

Des mini-bosses à passer sans tremmmmmmbbbllllerrrrr !!!!!!

TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Motocross Championship est un bon jeu de sport, très original, parfois drôle à deux, et qui bénéficie d'une très bonne réalisation globale. Les possesseurs de 32X ne doivent pas louper ce titre, s'ils ne veulent pas reléguer ce module dans un placard.

GRAPHISMES 16

Quoi qu'en dise Greg, ce jeu est impossible à reproduire sur Megadrive ! Les décors sont banals, mais les graphismes en général sont bons.

ANIMATION 15

Les scrollings sont fluides et le tout est bien orchestré, à une vitesse qui va parfaitement à ce genre de jeu. Pour les persos, c'est autre chose...

MANIABILITÉ 16

Aucun problème pour manier la "mob", c'est vraiment très "easy". Si vous êtes dans le "moove", vous allez avoir du "fun". Yeah !

SON/BRUITAGE 12

Alors là, c'est vraiment mauvais. Les musiques, passent encore, mais les bruitages sont de qualité médiocre. À revoir, vraiment.

J'AIME

- L'un des rares jeux 32X sympa.
- L'originalité d'un jeu de motocross.
- Le jeu à deux est très jouable.

J'AIME PAS

- Un intérêt assez limité.
- La durée de vie est-elle longue ?
- Les décors ne changent pas beaucoup.

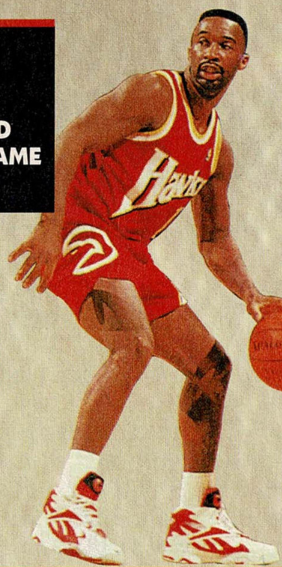
83%

TEST

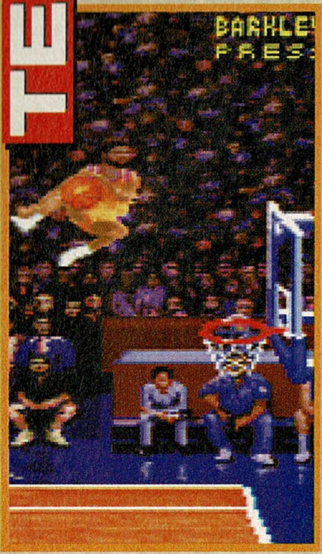
SUPER NINTENDO

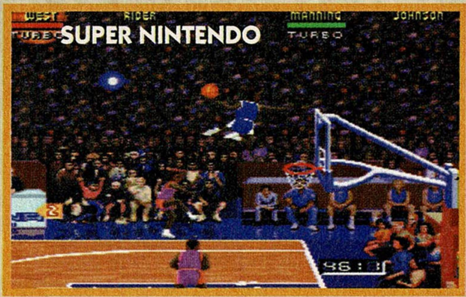
EDITEUR : ACCLAIM
VERSION : FRANCAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SPÉCIAL : SORTIE LE 23 FÉVRIER

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 7
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ : FACILE
EXISTE SUR : SUPER NES, MD
PRÉVU SUR : GAME BOY, GAME GEAR, 32X, PC CD-ROM.



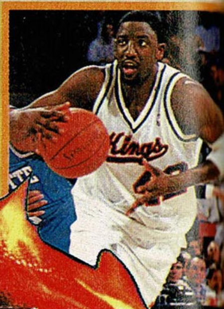
Personnellement, je n'y croyais pas vraiment car je trouvais l'opération vraiment abusive, mais il a bien fallu que je me fasse à cette idée : Acclaim ressort une version de NBA Jam sur les 16 bits. De plus, cette version est quasiment identique à la première. C'est donc avec une certaine retenue (pour ne pas dire un certain énervement) que j'ai joué à ce NBA Jam TE. Comment, en effet, ne pas se sentir arnaqué quand on s'est jeté sur la première cartouche l'année dernière et que l'on nous propose la même chose. Là, c'est la première réaction. Ensuite, j'ai joué et j'ai réfléchi. Primo, Electronic Arts s'amuse à ce petit jeu impunément depuis quatre ans (NHL, NBA, Madden) et l'on a tous accepté cela. C'est un principe de sortir le même jeu légèrement retouché avec les équipes réactualisées. Pourquoi Acclaim ne ferait-il pas la même chose ? Mais attention, il y a une condition : il faut retirer les NBA Jam de la vente, eh, eh ! Sinon, ça devient de l'arnaque...

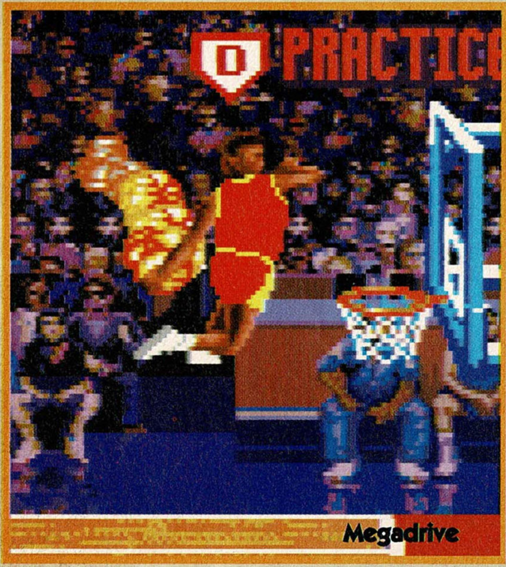




Évidemment, Acclaim ne pouvait pas omettre d'ajouter des dunks. En voici un parmi les 9 nouveaux.

On retrouve les sacro-saintes statistiques du premier volet, mais les enlever aurait été plutôt malvenu. Certains détails ont été retirés du jeu comme la possibilité de briser le support du panier.





THE BALL IS ON FIRE !

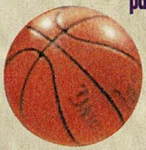
Quand votre joueur marque trois paniers consécutifs, la balle est en feu. Cela vous permet de marquer des dunks qui mettent le feu au panier. Lorsque vous faites une passe, une gerbe de feu suit la trajectoire de la balle. Cela ne sert à rien, mais c'est beau !

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Deuxio, quand on joue à NBA Jam TE – cela fait pas mal de temps que l'on ne jouait plus à NBA Jam – on retrouve un excellentissime jeu de basket (je parle du jeu à deux, trois ou quatre). Tertio, les quelques nouveautés sont finalement bien sympa pour ceux qui apprécient la saga NBA. Le mode "Juice" est disponible, de nouveaux dunks ont été ajoutés, les tips sont plus nombreux, les persos cachés aussi, des bonus peuvent apparaître sur le terrain, et il y a même ce système de Hot Spot qui vous permet de mettre des paniers à plus de trois points. Voilà qui explique la note élevée de NBA Jam TE, note qui prend cependant en compte le fait qu'Acclaim n'a pas énormément innové avec cette suite : il s'agit davantage d'un data que d'un nouveau jeu. Prenez-le comme tel, et si vous êtes aussi fêlé que moi pour vous procurer le TE alors que vous possédez la première cartouche, cela ne m'étonnera qu'à moitié (et Acclaim non plus, qui, en grand calculateur, a misé une fois de plus sur une grosse campagne mondiale).

OLIVIER.

Lorsque vous défendez, il est possible de bloquer et même de piquer la balle. Mais lorsque vous attaquez, certaines manipulations permettent aussi de vous défendre. En appuyant sur les deux boutons L et R, vous pouvez faire aller et venir la balle pour vous débarrasser d'un adversaire trop collant.

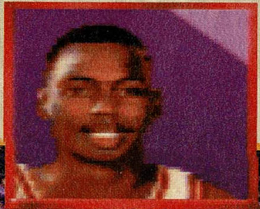


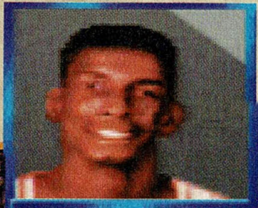
On trouve, à la fin de la page options, le "Special Features Menu" qui mène à une page d'options inédites et vraiment sympa. On peut désormais paramétrer le temps pour marquer un panier (de 1 à 24 secondes) et choisir trois nouveaux modes de jeux. Le Juice Mode (super rapide de 1 à 4 fois la vitesse normale), le Hot Spot Mode (plus de points pour un panier), et le Power-Up Icons Mode (bonus sur le terrain).

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS •

J'ai un super "tips" pour vous : pour connaître les meilleurs trucs pris parmi les 28 tips de NBA Jam TE, trouvez le poster central de ce numéro, vous aurez une surprise !

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS •

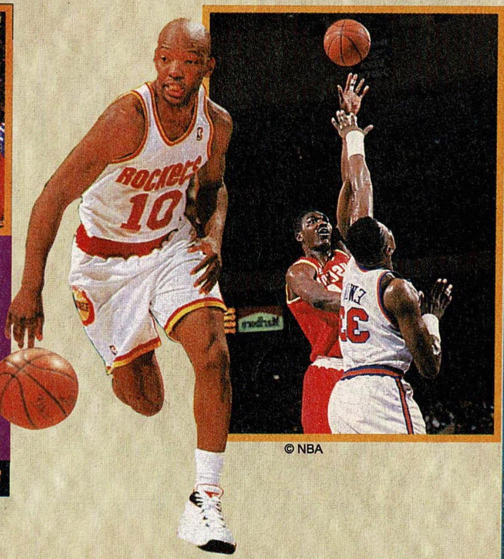




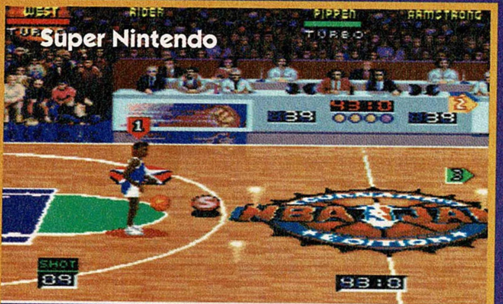
COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF •

NBA Jam TE est un data et non une suite, que cela soit bien clair. Ça veut dire que le jeu se déroule exactement, pixel par pixel, de la même manière. Les musiques sont les mêmes, les graphismes aussi, et l'on cherche les nouvelles digits (il y en a, mais bon...). Par contre, en bon data, TE propose une réactualisation complète avec 122 stars de la NBA 95 (dont Shaqille Machin, Olajuwon, Truc Malone, Hardaway Marcel, Pippen, Ewing, Traz, etc.). Comme il y a, cette fois, de 3 à 5 joueurs par équipe, on peut effectuer des substitutions en cours de match. On peut sauvegarder les joueurs et les stats. En ce qui concerne les dunks, 9 super dunks ont été rajoutés. Les 12 personnages cachés passent à 38. Les caractéristiques des joueurs sont au nombre de 8 désormais, et sont données en chiffre et non plus en jauge (beaucoup plus pratique pour les choix). On trouve (ou on cherche, c'est selon !) 28 trucs et astuces au lieu de 16. Le mode "Juice" ultra-rapide avec 4 niveaux est disponible. Deux nouveaux modes sont aussi présents : le mode "Power-Up" (des bonus apparaissent sur le terrain) et le mode "Hot Spot" (des chiffres apparaissent sur le terrain : si vous réussissez un panier de ce chiffre, vous marquez ce même nombre de points). Enfin, on peut jouer en mode "practice". J'avais oublié, la cartouche fait désormais 24 MB. Voilà, c'est tout !

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



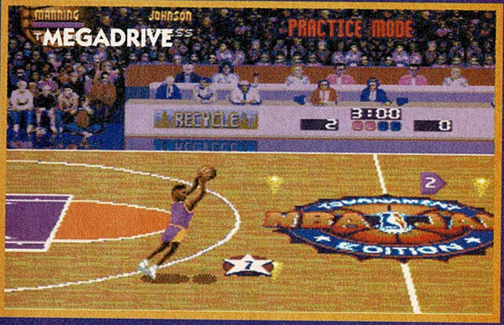
NOUVEAU



POWER-UP ICONS MODE

Si vous choisissez l'option avancée faisant apparaître les bonus sur le terrain, vous pourrez bénéficier des pouvoirs suivants : la bombe qui assomme tous les joueurs sauf vous-même (bonus B), le turbo qui donne le turbo illimité (bonus T), le feu sacré gratuit (bonus F), le speed qui accélère les déplacements (bonus S), le dunk qui permet de réussir des super dunks de n'importe où (bonus D), et enfin le 3 qui vous donne plus de chance de réussir un tir à trois points (bonus 3).

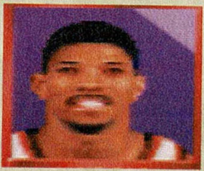
HOT SPOT MODE

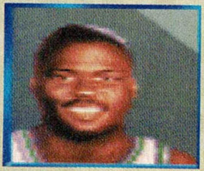


Ce mode fait apparaître des étoiles numérotées sur le terrain (de 4 à 8). Lorsque vous vous placez sur une étoile et que vous tentez un tir, si celui-ci est réussi, vous marquez le nombre de points qui figurent sur l'étoile.

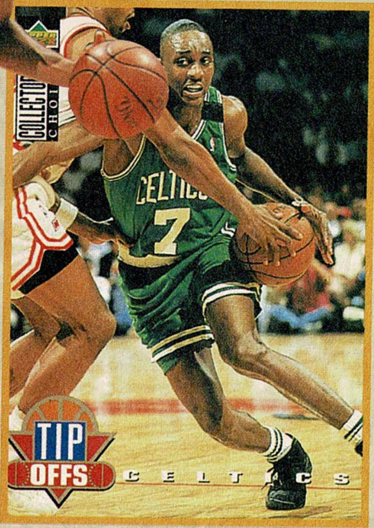
NBA JAM L'ARCADE

Je rappelle aux nouveaux venus et aux touristes, que NBA Jam est une adaptation d'un jeu d'arcade. Je vous renvoie d'ailleurs, à ce sujet, au dossier sur les adaptations de jeux d'arcade sur consoles quelque part dans ce même numéro. Midway a sorti le jeu en 1993, et s'est vu gagner la première place des meilleurs jeux d'arcade aux États-Unis pour cette même année. Eh oui, ne croyez pas que ce sont les Mortal Kombat (de la même firme d'ailleurs) ou les Street Fighter II, qui ont fait le plus jouer les Américains en 1993, non, il s'agit bel et bien de NBA Jam. Le mode "quatre joueurs" a sans doute été pour beaucoup dans ce succès des salles, mais ce sont aussi les délires des dunks impossibles, la qualité des graphismes (joueurs digitalisés), le nombre incroyable de tips qui rallongent la durée de vie, qui sont à l'origine de cet engouement. Bref, Acclaim a vite acheté la licence NBA Jam et a sorti le jeu sur toutes les consoles, le 4 mars 1994 (sortie mondiale). La suite, vous la connaissez...





Robert Horry est un des plus brillants joueurs de l'équipe des Rockets de Houston. C'est un des nombreux joueurs que vous retrouverez dans la collection des Upper Deck. Fans de basket et collectionneurs, vous savez où trouver votre bonheur.



Une série de cartes de collection consacrée au basket et à ses stars? C'est ce que vous propose Upper Deck. Et en plus il y a un club. Écrivez au Club des Collectionneurs Upper Deck, Les Espaces de Sophia, 80, route des Lucioles BP037, 06901 Sophia Antipolis Cedex.

GRAPHISMES 16

On retrouve les sprites digitalisés et les graphismes de très bonne qualité. Mais rien n'a été retouché, ou presque. Dommage !

ANIMATION 17

C'est fluide, ultra-fluide ! Du coup, même si les dunks sont délirants, le réalisme est de mise au cours du jeu.

MANIABILITÉ 18

Le point fort de NBA Jam, qui a su, sur console, retrouver la maniabilité de l'arcade : on passe, on tire, on turbo et c'est tout. Ultra simple et accessible !

SON/BRUITAGE 15

À part quelques nouvelles digits et une qualité légèrement meilleure pour les autres, on trouve la même musique. Un peu léger, non ?

J'AIME

- Bonus et Hot Spots : nouveaux modes sympa.
- Des milliards de tips cachés.
- Un jeu à plusieurs toujours aussi fun.

J'AIME PAS

- Un jeu seul lassant.
- Les mêmes graphismes.
- Toujours autant de hasards.

EN RÉSUMÉ

OLIVIER

Moi, je le dis clairement : même si je possède le premier, je m'achète la version TE parce qu'elle est vraiment fun. Mais vous ne devez pas oublier qu'il ne s'agit que d'une "data-cartouche" : elle réactualise les équipes en rajoutant des tips et les modes "Juice", "Hot Spot", "Power-Up" sans changer les graphismes et le déroulement du jeu original. Si vous ne possédez pas NBA Jam, cette sortie relance un jeu vraiment exceptionnel à plusieurs joueurs (super accessible et très sympa).

90%

16 GRAPHISMES

On retrouve les sprites digitalisés et les graphismes de très bonne qualité. Mais rien n'a été retouché, ou presque. Dommage !

17 ANIMATION

C'est fluide, ultra-fluide ! Du coup, même si les dunks sont délirants, le réalisme est de mise au cours du jeu.

18 MANIABILITÉ

Le point fort de NBA Jam, qui a su, sur console, retrouver la maniabilité de l'arcade : on passe, on tire, on turbo et c'est tout. Ultra simple et accessible !

15 SON/BRUITAGE

À part quelques nouvelles digits et une qualité légèrement meilleure pour les autres, on trouve la même musique. Un peu léger, non ?

J'AIME

- Bonus et Hot Spots : nouveaux modes sympa.
- Des milliards de tips cachés.
- Un jeu à plusieurs toujours aussi fun.

J'AIME PAS

- Un jeu seul lassant.
- Les mêmes graphismes.
- Toujours autant de hasards.

90%

TEST

MEGADRIVE 32X
EDITEUR : SEGA
VERSION : FRANCAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTE : MOYENNE
EXISTE SUR : ATARI ST, AMIGA MASTER SYSTEM, NEC PC ENGINE

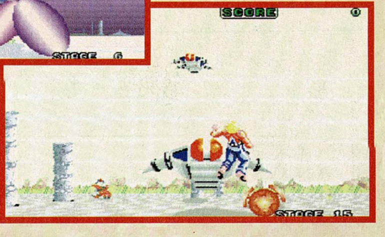
Space Harrier

Meilleur jeu d'arcade de tous les temps selon moi. Space Harrier est, depuis 1986, le seul jeu d'arcade mettant en scène un héros blond avec un énorme canon, qui court, vole et détruit tout ce qui bouge. Enfin, tout ce qui bouge... tout ce qui arrive sur lui, devrais-je dire, puisque même les arbres, les buissons, les pierres et les piliers divers sont ses ennemis. Pour ce qui est de la réalisation, on se retrouve face à un soft assez différent du jeu d'arcade original et des autres adaptations qui en ont été faites. Je vous explique succinctement : dans l'arcade, les ennemis étaient des sprites qui étaient redessinés à chaque instant afin de pouvoir donner un effet de fluidité. Ici, il n'y a qu'un seul sprite, mais qui est "zoomé" par la console. C'est différent, mais acheter une 32X pour avoir les jeux d'il y a huit ans sans une petite amélioration, c'est quelque part assez décevant. Certains diront qu'il s'agit là de la version arcade trait pour trait, je ne suis pas d'accord. Pourquoi ? Tout simplement parce que l'arcade laissait un sentiment de bonheur et de rapidité incroyable, allié à une perfection de la maniabilité et des "arrivages" de sprites. Dans cette version, tout semble un peu morne et plat, il manque un "je-ne-sais-quoi" pour que le jeu soit parfait. Une petite étincelle de vie qui donne une personnalité au jeu, et qui était présente sur la version Master System. En fait, un bon conseil pour ce jeu : moi je l'adore, et je m'éclate dessus comme un malade, mais si Space Harrier n'est pas votre chouchou, vous risquez d'être vraiment déçu...Par contre, Barjavel aurait sûrement aimé.

GREG

Ces robots ont une tactique assez particulière : ils arrivent par derrière, passent au premier plan, tirent, s'éloignent un peu, et tirent encore. Détruisez-les vite !

Ces espèces de cacahuètes géantes sont en fait des boss. Pour les battre, il faut juste tenir assez longtemps, on ne vous demande même pas de les détruire.



Arrrrgh, fait le héros frappé de plein fouet par un avion ennemi ! C'est un discours surréaliste, mais à la vitesse où arrive l'avion, on ne se pose pas ce genre de question.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Un petit truc pour vaincre la plupart des boss : il suffit de tourner autour de ces derniers dans le sens des aiguilles d'une montre, pour ne pas se faire toucher.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

GREG

EN RÉSUMÉ

Les fans de l'arcade et de shoot'em up en général vont être ravis. Sinon, cela fait un peu pitié de voir qu'en huit ans aucune conversion parfaite n'a été réalisée... Cela dit, celle-ci est la meilleure. Moi j'adore, et vous ?

13 GRAPHISMES

On se moque de qui ? Je croyais que la 32X était capable d'animer des graphismes en 256 couleurs.

15 ANIMATION

Ben euh, c'est vraiment très rapide, mais cela aurait pu être encore meilleur. Que dire d'autre ?

17 MANIABILITÉ

Le seul truc que l'on ne peut pas reprocher à ce jeu : sa maniabilité. C'est carrément le top du top, et le héros réagit au quart de tour.

13 SON/BRUITAGE

Une giga-honte. Les musiques sont à moitié présentes. De plus, au niveau de la qualité, la 32X ne se fait pas trop sentir. Je suis dégoûté, bouh, snif !

J'AIME

- Le bon vieux jeu d'arcade.
- Une ambiance unique.

J'AIME PAS

- On se moque de qui ?
- Pas franchement parfait, techniquement.
- Les musiques assez pourries.

72%

TEST

GAME BOY

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : NINTENDO
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
CONTINUS : MOTS DE PASSE
DIFFICULTE : FACILE
EXISTE SUR : RIEN

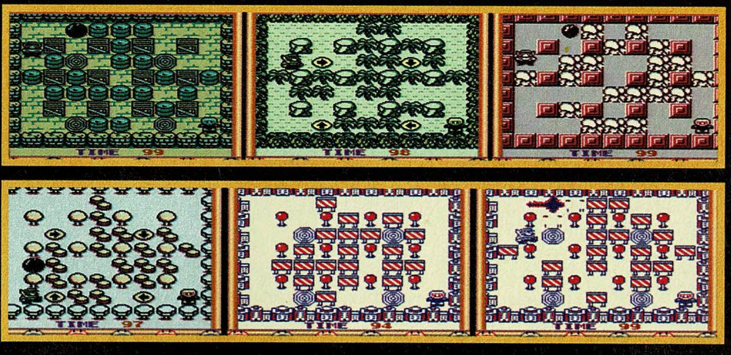
WARIO BLAST

Tout le monde connaît aujourd'hui Bomber Man (Nec, Super Nintendo, Megadrive) et tout le monde connaît Wario (qui est apparu dans le troisième volet des aventures de Mario sur Game Boy). Alors, Nintendo a eu la bonne idée de regrouper ces deux héros dans un même jeu basé sur le principe de Bomber Man. Vous allez donc pouvoir retrouver les fameux couloirs et les bombes qui explosent partout. Je rappelle aux novices que le jeu consiste à aller faire exploser un congénère situé à l'autre bout d'un labyrinthe de couloirs et de murs, au moyen de bombes que l'on peut poser et qui explosent à retardement. Cette fois, il est possible de choisir entre Wario et Bomber Man lui-même et de jouer de un à quatre joueurs simultanément. Le but est alors de rester le seul vivant de cette tuerie. Dans ce cas, sur Super Game Boy, on joue avec un Multitap et quatre manettes.
Wario et Bomber Man dans une même cartouche, il fallait avoir de l'imagination pour y croire. Disons quand même que cette opération apparaît plutôt comme purement commerciale plus que ludique, car il faut bien avouer que Wario Blast n'a rien, mais alors rien du tout à voir avec le monde Nintendo de Wario (et Mario). En fait, Nintendo a pris le principe de Bomber Man (Hudson) et y a inclus la possibilité de jouer avec le personnage de Wario, c'est tout ! Alors, vous devez le savoir : vous êtes en train de lire la critique de Bomber Man et non de Wario Man ou autre Wario Blast. Et comme il s'agit de Bomber Man, qu'on peut y jouer à quatre simultanément (sur Super Game Boy et sur Game Boy avec le multi-link) et que ça ne ralentit finalement pas trop trop, je vous conseille évidemment la cartouche.

OLIVIER

LE JEU SIMPLE

Lorsque vous êtes seul, vous pouvez évidemment jouer contre la machine, et votre but est de venir à bout de l'autre personnage (Wario ou Bomber Man, selon votre choix).



On retrouve les classiques items qui apparaissent quand vous faites sauter les murs. La bombe vous fait gagner des munitions en bombe justement, et la flamme augmente la puissance d'une explosion.

Lorsque vous jouez à deux (ou plus), vous pouvez choisir le lieu de l'empoignade parmi un panel de dix stages tous colorés différemment. Ici, on retrouve les célèbres téléporteurs qui vous baladent de spirale en spirale.

LE JEU À 4

Il est possible de jouer à quatre simultanément sur Super Game Boy. Vous remarquez le ton jaune choisi par les développeurs sur Super Game Boy.

GRAPHISMES 13
Pas de quoi hurler de plaisir (même sur Super Game Boy), mais après tout, ce n'est pas le but principal du style Bomber Man.

ANIMATION 12
Même considération pour l'animation, mais que je trouve quand même beaucoup trop lente.

MANIABILITÉ 17
Pas de problème, même à quatre en même temps. Sur Game Boy ou sur Super Game Boy, le plaisir de jouer est total.

SON/BRUITAGE 14
Des thèmes sympa et des bruitages rigolos, mais sans plus. Par contre, une mention "très bien" pour les applaudissements !

J'AIME
- Enfin le vrai Bomberman sur Game Boy !
- On peut jouer à quatre simultanément.
- Deux héros pour le prix d'un.

J'AIME PAS
- C'est un peu lent.
- Les bonus ne sont pas assez nombreux.
- C'est tout pour aujourd'hui !

OLIVIER

EN RÉSUMÉ
D'une réalisation acceptable, c'est surtout le principe de Bomberman qui rend le jeu génial (surtout à quatre). La présence de Wario n'est qu'un argument publicitaire pour la touche Nintendo, mais moi, je vous le dis : vive Bomberman. De toute façon, le jeu est rigolo et permet enfin de s'éclater avec du Bomberman sur Game Boy.

90%

TEST

GAME BOY

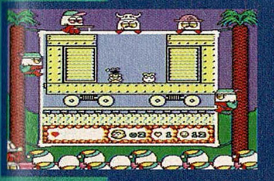
EDITEUR : VIRGIN
VERSION : FRANCAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTE : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN DU TOUT

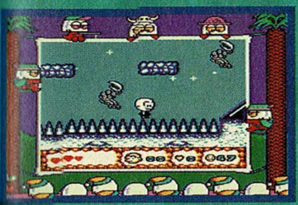
BC Kid, c'est inutile de vous le présenter car vous le connaissez tous : il s'agit de ce héros à la tête énorme qui représente à la fois la firme nipponne Hudson Soft (bien que son cheval de bataille soit plutôt une petite abeille) et aussi la console PC Engine de NEC. C'est en effet sur cette gamme qu'est apparu, pour la première fois, notre petit héros chauve de naissance. Il y a eu trois épisodes de BC Kid résolument axés sur la plate-forme, puis un épisode sur CD-Rom NEC qui était un shoot-them-up. Sur Super Nintendo, on peut désormais jouer en version officielle à un nouveau volet, et sur Game Boy, nous voici avec une deuxième version. Bref, c'est un peu l'heure des bilans pour BC Kid (qui a du coup été rebaptisé), et l'on constate une chose : le délire inhérent aux premiers jeux sur NEC est toujours de mise dans les nouvelles versions. On retrouve ainsi l'ambiance folle avec des ennemis difformes et irréels, ce système complètement improbable de coups de tête tueurs, la possibilité de grimper le long des parois avec les dents, et j'en passe... Quelques nouveautés (trop peu cependant) viennent égayer ce que certains prennent comme une banale suite. En fait, ces derniers n'ont pas tort, mais l'on tombe toujours dans la même polémique du genre qui perdure : quand on aime un western, on n'attend pas de découvrir beaucoup de changement dans ce genre que l'on apprécie. Pour les jeux BC Kid, c'est pareil : on continue à utiliser le crâne du héros pour se défendre, et le jeu n'est qu'une suite linéaire à la sauce plates-formes. Oui, mais voilà, on aime cela, et les originalités ainsi que les nouvelles tranformations du héros sont là pour faire changer d'avis les plus sceptiques.

Olivier.

UNE VERSION SUPER GAME BOY BOOSTÉE !

Un gros effort a été réalisé avec des changements de couleurs dans les décors à chaque changement de stage.

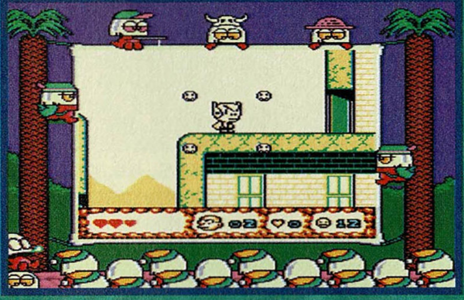


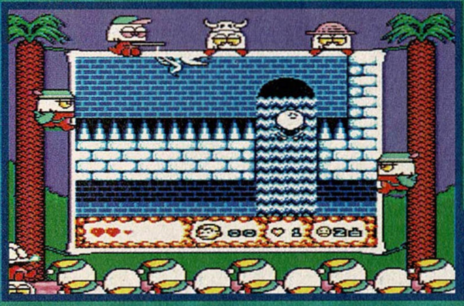


Comment progresser ? En marchant, en sautant, mais aussi en utilisant ses dents. On retrouve en effet la possibilité d'utiliser ses dents pour monter le long des parois.

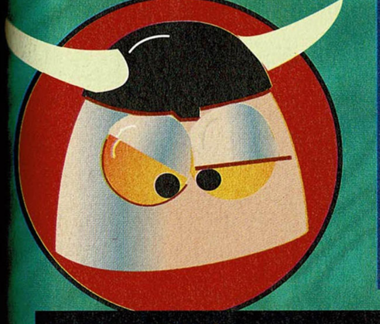
L'arme redoutable de notre héros est son énorme crâne. Deux moyens pour éliminer les ennemis sont en effet à votre disposition : soit vous vous approchez très très près et vous faites une tête à la Cantona, soit vous sautez dans les airs et retombez sur la tête.

Comme d'habitude, Bonk peut se transformer, mais pour cela il faut qu'il déniche les bonnes fleurs. Certaines d'entre elles donnent en effet des cœurs ou des bonus pour se transformer, mais d'autres font apparaître des ennemis difformes et cauchemardesques. Attention, donc !





Remarquez le superbe décor entourant l'écran de jeu.



GRAPHISMES : 15

La version Super Game Boy mérite un 17, mais sur Game Boy le manque de couleurs fait ressortir les décors un peu nus.

ANIMATION : 14

Pas d'effets spéciaux délirants, mais tout est fluide. C'est un peu normal, car même si les sprites sont grands, ils sont peu nombreux.

MANIABILITÉ : 15

Pas d'énorme surprise, mais une qualité acceptable. Disons que c'est surtout la note délirante de certains thèmes qui rend la bande son sympa.

SON/BRUITAGE : 17

Aucun problème, on contrôle Bonk à merveille avec la possibilité de sauter, de monter le long des parois et même de marcher au plafond.

J'AIME

- Une version Super Game Boy extra !
- On peut glisser le long des plafonds et des murs.

J'AIME PAS

- Les pros le trouveront trop facile.
- Pas assez de détails dans les décors.
- On ne se transforme pas assez.

87%

EN RÉSUMÉ

OLIVIER

Certes pas très fouillé graphiquement, BC Kid 2 a le mérite d'amuser pendant longtemps et de divertir grâce à son humour. De plus, les graphismes sur Super Game Boy ont été spécialement conçus à cet effet.

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

Jeu	Prix	Jeu	Prix
ACTRAISER 2	299,00	**NBA JAM T.E**	**499,00**
ANIMANIACS	349,00	NFL QUATERBACK 95	549,00
BATMAN ET ROBIN	**399,00**	NHL 95	479,00
BLACK HAWK	399,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
CANON FODDER	449,00	POWER DRIVE	399,00
DEMON'S BLAZON	449,00	PSG SOCCER	249,00
DONKEY KONG COUNTRY	**489,00**	**RISE OF THE ROBOT**	**299,00**
DRAGON	399,00	SAILOR MOON	399,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	489,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	**399,00**	SHAQ FU	449,00
EQUINOX	**299,00**	SPARKS TER	399,00
FATAL FURY 2	299,00	STAR GATE	529,00
FATAL FURY SPECIAL	479,00	**STREET RACER**	**329,00**
F1 POLE POSITION 2	399,00	STROUMPFS	299,00
JOHN MADDEN 95	479,00	STUNT RACE FX	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	SUPER BOMBERMAN 2	399,00
KICK OFF 3	369,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	399,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
LE ROI LION	**399,00**	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE RETOUR DU JEDI	**399,00**	SYNDICATE	449,00
MAXIMUM CARNAGE	299,00	**VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP**	**399,00**
MORTAL KOMBAT 2	**489,00**	WARLOCK	549,00
NBA LIVE 95	**479,00**	WOLFENSTEIN 3D	299,00
NBA JAM	**399,00**	WORLD CUP USA 94	299,00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 599F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 499 F

GENIAL !!!

PROMO SUPER NINTENDO

Jeu	Prix	Jeu	Prix
MORTAL KOMBAT	**149,00**	**STAR WING**	**99,00**
ART OF FIGHTING	199,00	MICRO MACHINES	199,00
BUBSY	199,00	PARODIUS	199,00
CLAYMATE	199,00	PILOT WINGS	99,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PITFALL	199,00
DAFFY DUCK	199,00	POPULOUS	169,00
DINO DINNIS SOCCER	199,00	SKYBLAZER	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	SMASH TENNIS	199,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
F1 POLE POSITION	199,00	SUPER R TYPE	99,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER SOCCER	99,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER SWIV	199,00
JIMMY CONNORS	199,00	SUPER TURN N BURN	199,00
JURASSIC PARK	199,00	TERMINATOR 2	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	TINY TOON	199,00
LE COBAYE	199,00	VORTEX	199,00
LEGEND	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
LEMMINGS 2	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
MARIO KART	199,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00
MICKEYMANIA	199,00	WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

Jeu	Prix	Jeu	Prix
AERO THE ACROBAT(EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00
CASTELVANIA(EUR)	349,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00
CANNON FODDER	399,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**249,00**	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON(EUR)	299,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	249,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95(EUR)	**379,00**	SOLEIL (EUR)	425,00
FLINK(EUR)	369,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
JOHN MADDEN 95	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LEMMINGS 2 (EUR)	299,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**299,00**
LE ROI LION (EUR)	399,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	369,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	299,00
MICKEY MANIA (EUR)	299,00	WWF RAW (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00		
NBA JAM (EUR)	**399,00**		
NBA JAM T.E (EUR)	**469,00**		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 890 F

Jeu	Prix
BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	199,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	449,00
DRAGON VIEW	449,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JOHN MADDEN 95	395,00
LEGEND	199,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN X 2	495,00
OBITUS	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	249,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	495,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	399,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	299,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO WOODS	399,00
WIZARDRY 5	199,00
WORLD HEROES II	399,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

Jeu	Prix
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00
FATAL FURY	199,00
MEGAMAN SOCCER	199,00
MICKEYMANIA	149,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**149,00**
STREET FIGHTER 2	**99,00**
STREET KOMBAT	149,00
VORTEX	**199,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

MEGA PROMOS M.D

Jeu	Prix
ALIEN 3 (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	199,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00
CHAKAN (EUR)	149,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (EUR)	299,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GAUNTLET IV (EUR)	129,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	149,00
LOTUS II (EUR)	149,00
LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	99,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
PITFALL (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SHAQ FU (EUR)	195,00
SMASH TV (EUR)	99,00
SONIC 2 (EUR)	149,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

Jeu	Prix
COTTON 100%	249,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	**399,00**
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	**TEL**
FATAL FURY SPECIAL	**299,00**
LIVE A LIVE	490,00
NOSFERATU	**399,00**
RAMNA 1/2 4	**199,00**
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

Jeu	Prix
DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	**299 F**
RAMNA 1/2 4	**199 F**
FATAL FURY SPECIAL	**299 F**
IMPERIUM	99,00
SPACE ACE	149,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
TINY TOON	**99,00**
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	**199,00**
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	**149,00**
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
FIRE EMBLEM	199,00
TURICAN	99,00

ACCESSOIRES

- ☞ **2 MANETTES SANS FIL PRO6** — **299 F**
- ☞ **SUPER ADVANTAGE ASCII** — **249F**
- ☞ **MANETTE ASCII** — **99F**
- ☞ **ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE** — **395 FF**
- ☞ **ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO** — **129 FF**

☞ **SUPER GAME MAGE**
379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

Article	Prix
STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE 4 À 8	129 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 F

Jeu	Prix
COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS — 2 rue Théophile Roussel, 75012 PARIS - M° Ledru-Rollin, TEL :(1)43 45 93 82

LILLE — 4 rue Faidherbe, TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune, TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX — 15 rue Condillac, TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG — 6 rue de Noyer, TEL : 88 22 23 21

DOUAI — 39 rue Saint-Jacques, TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL + FZ10- (Plein écran fontionne avec tous les jeux)
3DO PAL GOLDSTAR

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	**375,00**	PATAANK	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	PISTOLET	349,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER	3 VOL 99F/piece	QUARANTINE	299,00
		REAL PINBALL	299,00
CORPSE KILLER	399,00	**REBELL ASSAULT**	**375,00**
COVEN (ADULTES)	279,00	RETURN FIRE	399,00
CRIME PATROL	375,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
DEMOLITION MAN	449,00	ROAD RASH	375,00
DRAGON LORE	375,00	SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
FIFA SOCCER	375,00	SEAL OF PHARAON	375,00
FLIGHT STICK	690,00	SEWER SHARK	275,00
GEX	375,00	SEX (ADULTES)	279,00
GRIDDERS	375,00	SHADOW WAR	375,00
GUARDIAN WAR	375,00	SHERLOCK HOLMES	375,00
IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00	SHOCK WAVE	375,00
JAMMIT	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMPGATE	279,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	STAR BLADE	375,00
JOYPAD PANASONIC	349,00	STAR CONTROL II	375,00
KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00	**SUPER STREET FIGHTER 2 X**	**375,00**
LEMMINGS	299,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MEGA RACE	375,00	THEME PARK	375,00
MICROCOSME	299,00	THE HORDE	375,00
MYST	375,00	**TOTAL ECLIPSE**	**299,00**
NEED FOR SPEED	375,00	VIRTUOSO	375,00
NOVASTORM	375,00	WAY OF THE WARRIOR	299,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	**WHO SHOT JOHNNY ROCK**	**299,00**
OUT OF THIS WORLD	299,00	**WING COMMANDER 3**	**369,00**

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1790 F

ALIEN VS PREDATOR	449,00	KICK OFF 3	TEL
BUBSY	399,00	SYNDICATE	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	449,00	TEMPEST 2000	449,00
CHECKERED FLAG II	449,00	THEME PARK	449,00
CLUB DRIVE	399,00	VAL D'ISERE	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	449,00	WOLFENSTEIN 3D	449,00
DOOM	449,00	ZOOL 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00
KASUMI NINJA	449,00		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1290 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BATTLE CORP	419,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
DUNE (EUR)	399,00	OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**	PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00
FINAL FIGHT (JAP)	149,00	ROAD RASH (EUR)	399,00
HEINBALL(USA)	199,00	SONIC (JAP)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	299,00	SOULSTAR (EUR)	419,00
MICROCOSME (EUR)	349,00	STARBLADE (EUR)	419,00
MISTERY MANSION	399,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**299,00**	WONDER DOG (JAP)	149,00
NBA JAM (EUR)	399,00		

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990

BATTLE HEAT	590,00
GRADUATION	590,00

04 CHAMPION	99,00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA GAIDEN	99,00
STREET FIGHTER 2 '	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
DRAGON'S LAYER 2	299,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER	TEL	DAYTONA USA
MYST		PANZER DRAGON
MAJONG		CLOCKWORK KNIGHT
GALE RACER		GOTHA
TAMA		VICTORY GOAL

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ GHOST PILOT	1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	1 990 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F

Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**790,00**
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
SAMOURAI SHODOWN II	1290,00
SPINMASTER	690,00
STREET HOOP	1290,00
SUPER SIDE KICK 2	**990,00**
TOP HUNTER	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + SAMOURAI 2 3590 F

AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
LAST RESSORT	399,00
MUTATION NATION	449,00
SAMOURAI SHODOWN	349,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449,00
WINDJAMMER	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

PLAYSTATION

MEMORY CARD	STAR BLADE
MOTOR TOON	TAMA
PARODIUS	TEKKEN
RAIDEN PROJECT	TOSHINDEN
RIDGE RACER	TWIN GODDESSES

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❐ MEGADRIVE ❐ GAME BOY ❐
SUPER NES ❐ MEGA CD ❐ GAME GEAR❐
SUPER FAMICOM ❐ NEO GEO ❐

Mode de paiement : ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs ❐ Carte Bleue N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../.................. Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

TEST

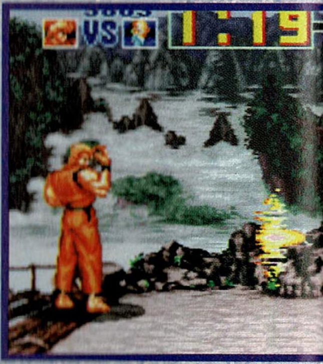
SUPER NINTENDO

EDITEUR : UBI SOFT/SNK
GENRE : BASTON
DIFFICULTÉ : NORMAL
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2 SIMULTANÉMENT
CONTINUES : ILLIMITÉS
EXISTE SUR : GAMEGEAR, NEC

A peine sorti au Japon, le voilà déjà chez nous : Fatal Fury Special ! Ce jeu où l'on tape sur une pléthore d'adversaires hargneux qui osent parfois riposter. En attendant Fatal Fury 3 qui sort au Japon au mois de mars, il va falloir se contenter d'une version où il manque certains sons, et trois personnages par rapport à la version japonaise. C'est donc dans ces conditions que le joueur, qui ne connaît pas la version japonaise, va se dire "hum, pas mal ce jeu !". Alors que celui qui, comme moi, a déjà joué et aimé la version japonaise, va se sentir juste lésé, trompé sur la marchandise, etc, etc. Pour ce qui est du reste, le jeu est assez bon, et on a toujours la petite bande de SNK qui repart sur les chapeaux de roue pour prouver à tous qu'elle est la plus forte. Ceux qui connaissent mon opinion au sujet de ce jeu, doivent être bien surpris par la notation de celui-ci, alors qu'il n'a été testé que depuis quelques mois. En effet, ce n'est pas que le jeu ait pris un formidable coup de vieux ; non, non, ce n'est pas vraiment ça. Mais c'est qu'il a plutôt perdu du poids. Alors, je sais que beaucoup de filles rêveraient de faire comme cette cartouche, mais hélas, ce n'est, dans ce cas, pas une excellente chose. Faire maigrir une cartouche, dans notre cas, signifie enlever trois personnages. Rien que cela est assez décevant, même si Ludi Games ne pouvait faire autrement pour raison pécuniaire (une cartouche 32 mégas coûte moins cher qu'une 24). Venons-en ensuite au fait que le jeu est vraiment beaucoup trop lent sur une console française. Là encore, l'éditeur aurait pu faire un effort, surtout lorsque l'on voit que le jeu Virtua Racing a été accéléré spécialement pour le marché français (c'est un problème Megadrive, mais les équivalences sont certainement possibles). C'est donc assez dommage, et le joueur qui se trouve avec un modèle de console français se voit une fois de plus lésé. Vous allez me dire que celui qui ne connaît pas la version japonaise, trouvera le jeu suffisamment rapide. C'est possible, mais cela n'excuse rien. Sinon, pour ce qui est du test OBJECTIF, c'est-à-dire sans se rapporter au produit d'ORIGINE, on se trouve face à un bien sympathique jeu de baston qui ne manque ni de charme ni de couleurs, c'est totalement indéniable. Les coups sont assez nombreux et facilement réalisables, pour pouvoir intéresser aussi bien les débutants que les plus chevronnés, voilà. M'enfin, Victor Hugo aurait sûrement apprécié.

GREG

Le maître de l'aïkido, Geese Howard est en train de faire une démonstration de son talent à ce petit vieux, qui lui aussi est un maître. Mais celui-ci (Jubei est son nom) n'est spécialiste qu'en combat rapproché, genre Judo.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Chaque personnage de ce jeu possède une fatalité qu'il peut exécuter lorsque sa barre d'énergie clignote en rouge. Ne manquez pas de le faire, c'est un coup à exterminer l'adversaire en une seule attaque.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

FATAL FURY SPECIAL

Krauser l'Allemand contre Kim le Coréen. Nous avons, sur ce cliché, la démonstration une fois de plus de l'extraordinaire souplesse du Coréen. Krauser regrette de ne pas avoir pris la peine de se mettre en parade. Preuve que la parade reste encore le meilleur moyen de ne pas perdre un combat.

Dans une boîte style "mégadisco", notre champion de boxe thaïlandaise, Joe Higashi, fait une démonstration de son "tiger kick" dans la tête du DJ du coin, Duck King, qui esquive assez habilement d'une petite roulade. Et hop !

Andy Bogard, sur son bateau, traverse Venise et ses adversaires du même coup. Dans le fond de l'écran, certains personnages du jeu apparaissent. Saurez-vous les reconnaître ? (on se croirait dans "les jeux de Pif Poche").

Dans ce mode, vous avez un certain temps (trois minutes exactement par perso) pour latter à la suite tous les personnages du jeu. Va falloir se déchaîner pour battre des records.

Accessible désormais sans avoir à faire une manipulation assez difficile, Ryo Sakazaki va donc pouvoir être manipulé par les petits fans des "Haô Shôkoken".

Fatalité: ici, Mai Shiranui s'enflamme avant de foncer directement sur son adversaire. Un coup difficile à faire, mais néanmoins réalisable avec de l'entraînement.

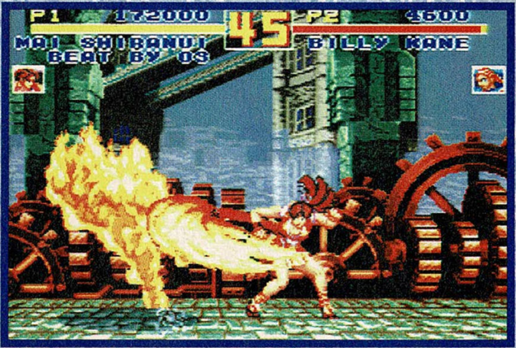
COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Comparer ce jeu est facile, tant le nombre de jeux de combat est élevé sur Super Nintendo. Que vous dire de plus, si ce n'est qu'il se place parmi les cinq meilleurs de la console, sans pour autant être le meilleur. Il fait partie du lot de ceux que l'on peut acquérir sans honte, et sans peur d'être déçu. À savoir, si vous devez acheter celui-ci plutôt que Super Street Fighter 2 ou bien Mortal Kombat 2, ce n'est plus moi que cela regarde, car à un tel degré de réussite dans la réalisation technique, seules les préférences de chacun vont désormais jouer. Ceci dit, Fatal Special s'impose comme mon préféré juste en dessous de Super Street Fighter 2 et Samurai Shodown. Mais là encore, c'est une question de goût.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

FATAL FURY SPECIAL

Bonne nouvelle, vous pouvez jouer avec Ryo Sakazaki sans passer par une bidouille ; en contrepartie, vous perdez trois joueurs : Big Bear, Axel Hawk et Laurence Blood. C'est bien dommage, et je ne parviens pas à m'expliquer la raison de cette disparition étrange. Après enquête, nous avons appris que le jeu était passé de 32 à 24 mégas (c'est une question de sous). D'où la disparition de trois personnages et de certains sons. Dommage !



Dans une boîte de nuit plutôt branchée, Geese Howard apprend à Duck King le D.J. que ce n'est pas bouger sur la piste qui compte le plus, mais éviter ce qui vous arrive dessus

Voici un exemple encore frappant de l'efficacité des "finish moves" de ce jeu. Ici, c'est Tung Fue Rue qui s'y colle, se transformant en véritable titan de muscles et d'os, il décolle littéralement Krauser de son chemin.

GRAPHISMES 16

Colorés, il semblerait qu'en passant en 50 Hz on gagne cependant en grossièreté de grain. Bizarre !

ANIMATION 14

C'est parfois un peu lent. Les personnages semblent manquer un peu de vie. Bien dommage que ce jeu subisse vraiment beaucoup le passage en mode "lent".

MANIABILITÉ 17

Et voilà, hop ! La seule chose qui n'ait pas changé, c'est bien la maniabilité. Les coups spéciaux sont toujours assez facilement réalisables.

SON/BRUITAGE 15

Pas trop mauvaise, l'ambiance sonore est cependant loin d'être à la hauteur de ce que l'on attendait. Que s'est-il passé entre le mois d'août et aujourd'hui ?

J'AIME

- Une adaptation rapide du hit japonais.
- Des combats toujours aussi "pêche".

J'AIME PAS

- Il manque trois personnages.
- La lenteur du jeu est assez décevante.
- C'est aussi à peu près tout.

90%

EN RÉSUMÉ

GREG

Peut-être pas le meilleur de tous sur cette console, mais c'est au moins l'un des cinq meilleurs jeux de combats disponible en France pour les possesseurs de Super Nintendo. Un achat peut-être pas indispensable à mort, mais le posséder ne fera le malheur d'aucune ludothèque. Bien entendu, ce n'est pas valable pour les non-bastonophiles.

TEST

MEGADRIVE
EDITEUR : SEGA
VERSION : FRANÇAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE D'ADVERSAIRES : 11

GENRE : COMBAT AU SABRE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8
CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : NÉO-GÉO, SUPER NINTENDO, GB, GG, 3DO

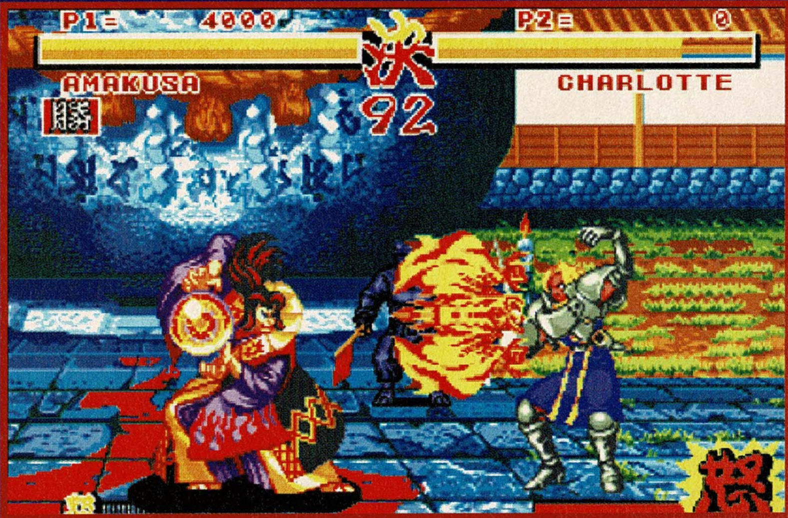
SAM SHOD

La démesure est parfois de mise dans ce jeu. Par exemple, sous vos yeux ébahis, vous allez voir que le sabre de Wan-fu est aussi imposant que le corps du pauvre Galford, ici fort malmené. Mais les retournements de situations sont monnaie courante, et les plus faibles ne gagnent pas toujours, pourtant.

Connu de tous et de toutes, ce jeu, qui met en scène des guerriers maniant l'arme blanche, se décide enfin à sortir sur Megadrive. Première constatation : Samurai Shodown, ça commence à être super connu et donc carrément un tout p'tit peu lassant. Mis à part cela, c'est encore un jeu qui respire la bonne humeur et la joie de vivre tout en faisant mourir ses protagonistes sous des assauts répétés de lames tranchantes et saillantes. Le joueur va donc pouvoir combattre contre 11 personnages différents, et l'on remarque tout de suite que le personnage nommé "Earthquake" est déjà porté absent. Impossibilité de le caser, par manque de place mémoire, ou bien par impossibilité de placer un sprite aussi gros sur Megadrive ? Nous ne le saurons jamais, et cela n'a que peu d'importance finalement, sauf pour les amoureux des versions non édulcorées. D'un point de vue

Dans Samurai Shodown Megadrive, le sang gicle sans aucune censure. Il vous suffit de frapper comme un forcené sur votre adversaire pour pouvoir, avec chance et joie, voir le précieux liquide venir arroser vos attaques.

La petite fille qui pousse des cris aigus : un grand classique des histoires de héros japonais. Ce jeu n'y échappe pas, et la représentante en titre de la "nunuche" du groupe est Nakoruru. Capable de grandes acrobaties avec son aigle, il lui est aussi possible de s'enflammer pour charger sur son adversaire.



Amakusa est un adversaire terrible ; le moindre de ses coups est au moins deux fois plus puissant que n'importe quel autre coup donné par n'importe quel personnage. C'est peut-être un avantage de pouvoir jouer avec lui, mais sachez que l'équilibre des forces ne sera absolument pas présent dans ce match.

Deux Ninjas ? Mais non, enfin, Galford crée ici une illusion pour perturber le pauvre Gen-an. C'est l'un des grands principes de Samurai Shodown : des pouvoirs directement tirés des grands films de sabres chinois.

URAI
DOWN

Le principal intérêt de cette version Megadrive du jeu Samurai Shodown est la possibilité de jouer avec Amakusa, le personnage inaccessible dans les autres versions autrement qu'avec une astuce. Ici, rien de tout cela, il vous suffira de jouer en mode "versus" pour l'obtenir.

strictement ludique, le jeu, lui, garde toute ses chances au panthéon des meilleurs jeux de combat sur Megadrive. Pour tout vous dire, les bons jeux de baston sur Megadrive doivent s'élever au nombre de trois. Ça ne fait vraiment pas beaucoup pour une console aussi bien fournie en nombre de cartouches. Il ne faut donc pas non plus se plaindre lorsqu'un bon jeu de baston pointe le bout de son nez. Cependant, il reste un détail qui me laisse sceptique tout comme pouvait l'être Faust, c'est l'effet de profondeur de jeu. Je ne sais pas si vous me comprenez, donc je vais vous donner une explication succincte : lorsque le joueur allume un jeu, il faut qu'il ait un minimum une impression de "réalisme" ou de profondeur. Ici, rien de cela, et on a légèrement l'impression que les décors du jeu sont faits de carton, qu'ils sont parfaitement plats et qu'une paire de ciseaux en viendrait à bout plus vite que n'importe quelle attaque spéciale. Sinon que dire, à part que les sons du jeu ne sont pas toujours très à la hauteur, hum ? Nous pourrions dire par exemple que l'ambiance générale n'est pourtant pas si atteinte que cela, car après tout, Samurai Shodown reste ce qu'il est, un jeu de combat prenant, dont sourd (vous avez vu un peu le verbe ! Je sais merci, merci...) une inaltérable ambiance de héros japonais sautillants aux quatre coins de l'écran. Samurai Shodown fait partie de ces jeux sympa que les inconditionnels empruntent, et que les néophytes achètent.

Greg

Le sombre Hanzo larde la chair du gras et gros Wan-Fu. Dans ce jeu, l'une des meilleures tactiques consiste à rentrer immédiatement dans le tas de l'adversaire, à le frapper de quelques puissants coups, puis à repartir en arrière et à l'empêcher d'avancer vers vous par des petits coups bas.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Je veux bien être gentil, mais face à Yuyu Hakusho, on peut dire que Samurai Shodown a un train de retard. Moins beau, moins jouable, moins impressionnant, moins maniable, moins de pouvoirs, moins de fun, moins de joueurs, moins bonne qualité sonore, bref, moins bon partout. Je le sais, il y a des jours comme cela où l'on se dit qu'on ne lutte pas contre la fatalité.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

GRAPHISMES 15

Assez fins mais pas tellement colorés, hélas ! C'est tout de même joli, je vous rassure.

ANIMATION 16

La Megadrive s'en sort plutôt bien dans ce domaine-ci, et les divers personnages du jeu gardent leurs mouvements originaux.

MANIABILITÉ 17

Pour une fois, la Megadrive nous surprend agréablement dans ce domaine où, avec les jeux de baston, elle avait quelques problèmes. Certains coups sont difficiles à placer cependant.

SON/BRUITAGE 13

Musiques et bruitages font plutôt mal à entendre, surtout en 1995, hélas. Pas qu'ils soient mauvais, mais ils sont justes un peu faiblards.

J'AIME

- Un bon jeu de combat sur MD
- Amakusa disponible en mode "versus"
- Une ambiance du tonnerre

J'AIME PAS

- Il manque Earthquake
- Certains personnages sont pâlichons

85%

EN RÉSUMÉ

GREG

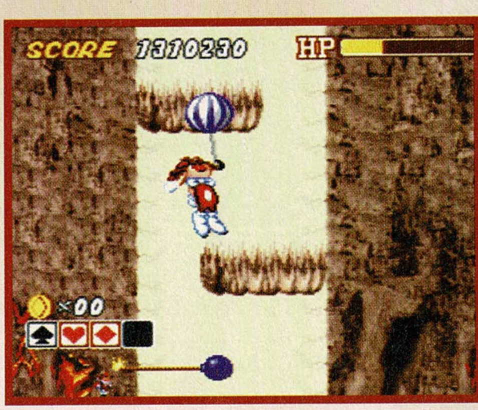
Pour tout dire, ce jeu n'est pas mauvais, et il est même plutôt bon à conseiller, mais on est encore très loin de Yuyu Hakusho, le meilleur jeu de combat de tous les temps sur la même machine (en import). Pourtant, il est bien sympathique, ce Samurai Shodown, et mérite vraiment votre attention... mais dans les mois qui suivent, histoire de ne pas le payer au prix fort. À vous de voir, mais moi, j'aime !

SUPER NINTENDO

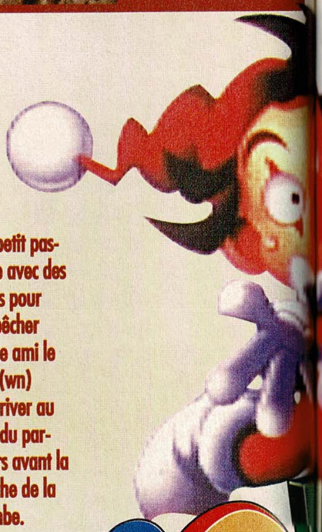
EDITEUR : KEMCO/NINTENDO
VERSION : FRANCAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : NÉANT
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

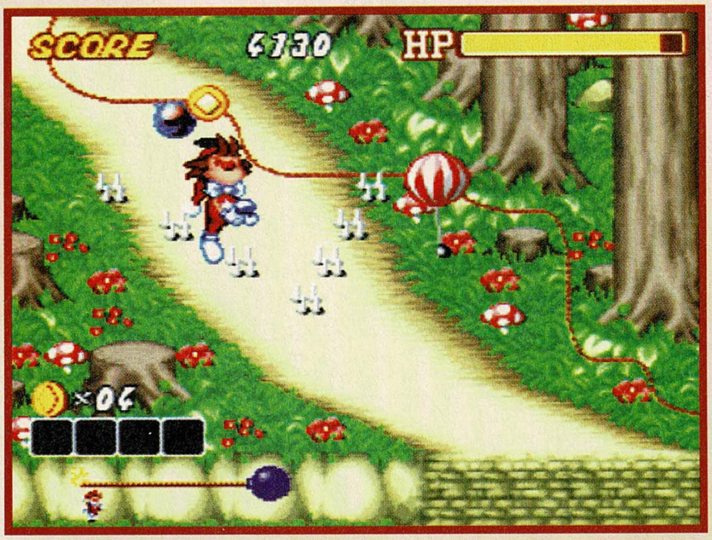
Un petit clown qui court après une bombe, ce n'est pas une mauvaise idée, et c'est même une très bonne idée. Il n'y a vraiment que dans un jeu vidéo que l'on peut voir encore un pareil concept. Vous verriez, vous, Fellini mettre en scène sa femme dans le rôle d'un clown, qui dévalerait une pente dans une course-poursuite avec une mèche allumée qui, inexorablement, se déplace vers une énooooorme bombe ? Sans compter que pour corser le tout, on pourrait dire qu'un méchant pirate de l'espace genre punk lui envoie des tas d'obstacles pour la gêner dans sa course. Terrible, terrible ! Le cinéma italien ne s'en serait pas relevé, c'est pourquoi Fellini sur son lit de mort a confié le script à un ami proche qui était en fait le beau-fils du chef d'étude produit-marketing chez Kemco au Japon. Ceci explique cela. Pour ce qui est de l'intérêt même du jeu, passé la première impression d'originalité (flagrante et justifiée), le joueur se demande tout de même si le jeu n'est pas un peu trop répétitif. Et le testeur de lui répondre : "Ma foi non, si l'on n'y joue pas trop souvent. Mais si l'on s'y accroche, ce jeu ne fera la joie que d'une seule après-midi". Pour ce qui est de la réalisation , sachez que tout ici respire la joie de vivre et la fraîcheur. L'action y est rapide, et vos réflexes seront mis à rude épreuve. Si vous n'aimez pas les risques, laissez tomber, c'est encore la meilleure solution pour conserver vos réflexes. Ce n'est plus un sprite que vous dirigez, mais bel et bien un petit être de vie aux mimiques variées et tellement détaillées que ça me rappelle Pinocchio (si, si !). Tout comme dans un dessin animé, le héros va forcément faire craquer toutes les joueuses, et pourquoi pas les joueurs. Un jeu original, très amusant et divertissant, mais à petites doses. Entre deux jeux de combat, par exemple... Excellent en tout cas ! Proust aurait certainement apprécié.

GREG



Accroché à ce petit ballon, vous allez devoir sans vous piquer les fesses (contrairement au cliché) descendre en bas de cette falaise. Le talent d'esquiveur fou qui caractérise les joueurs va devoir ici faire preuve de son existence.





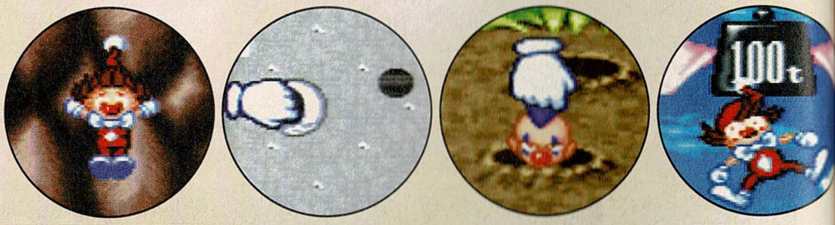
Un petit passage avec des clous pour empêcher notre ami le clou(wn) d'arriver au bas du parcours avant la mèche de la bombe.

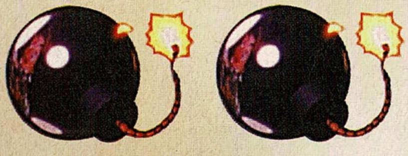
KID KLOWN CRAZY

Le bon gag de la bouche de pompier, qui éclate juste sur votre passage. Ce qu'il faut, c'est ne jamais passer devant, car c'est votre présence qui déclenche l'arrivée d'eau.

Coincé dans une canette de Coca, le Kid va devoir s'affairer s'il veut continuer son chemin avec ou sans ses jambes. Appuyez de manière répétée sur les boutons Y et B pour vous en sortir plus rapidement.

Pendant le jeu, vous allez pouvoir aléatoirement tomber dans des phases bonus où des petits jeux seront mis à votre disposition.





TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Dans certains trous, il se cache en fait des niveaux de bonus. Songez donc à chuter plus souvent.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Le sol sur lequel se trouve Kid Klown est en fait un tapis de glace qui rentre dans le mur. S'il ne court pas assez vite, le kid va se geler les fesses sur les parois de la montagne. Un conseil : sautez en continu.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Je suis bien embêté, car je ne connais aucun jeu de ce genre. Pour tout vous dire, Kid Klown est le premier de ce genre-là, et c'est donc une bonne idée de le sortir en France. En attendant un jeu un tant soit peu similaire (Sonic arcade en conversion pour Megadrive par exemple), Kid Klown reste unique en son genre. Un atout non négligeable.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Les diverses tronches que peut tirer notre ami le clown sont assez nombreuses pour vous divertir un sacré bon bout de temps. Mouillé, brûlé, écrasé, etc, notre ami le clown s'en prend vraiment plein la tête. Pauvre petit !

Notre ami le petit clown vient de marcher sur un pâté de stalagmites, ce qui lui provoque une certaine douleur aux pieds. Mais à sautiller comme cela, il va finir par tomber dans le ravin qui lui fait face.

GRAPHISMES 16

Superbes et colorés, les décors de Kid Klown sont assez enchanteurs.

ANIMATION 17

Comme dans un rêve. On dirait même que les jeux portant une patte "dessin animé" style Disney ou Warner sont complètement largués.

MANIABILITÉ 15

Difficile à manœuvrer au début, ce personnage est finalement assez maniable une fois les deux ou trois premières heures de prise en main passées.

SON/BRUITAGE 15

Rien de bien spécial de ce côté-là. Seuls les petits cris du clown se démarquent remarquablement du lot.

J'AIME

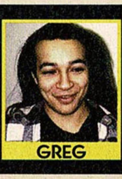
- Une animation du personnage fantastique
- Une véritable ambiance cartoon

J'AIME PAS

- Légèrement répétitif
- Pas d'effets spéciaux transcendants
- Chérie, lâche le jeu et viens te coucher !

85%

EN RÉSUMÉ



GREG

Si vous êtes une fille, vous allez adorer les mimiques du personnage. Si vous êtes un gars, vous aimerez la difficulté des niveaux supérieurs. Mais que vous soyez l'un ou l'autre, c'est son originalité et sa vue en 3D isométrique qui feront que vous achèterez ce jeu, après avoir été charmé par une démo que vous aurez entr'aperçue dans un magasin.

MEGADRIVE
ÉDITEUR : INTERPLAY
VERSION : FRANCAISE
GENRE : BASTON MOLLE
DIFFICULTÉ : MOYENNE

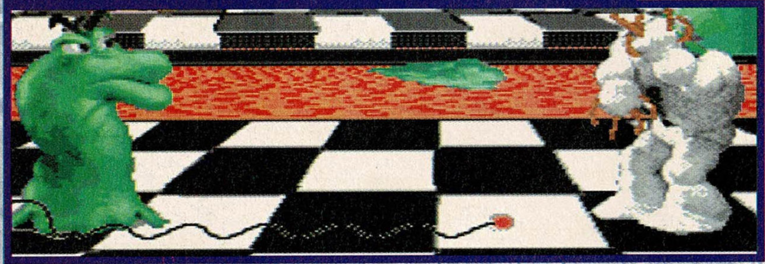
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
CONTINUES : 3
SPECIAL : UTILISE LA PAD 6 BOUTONS
EXISTE SUR : SUPER NINTENDO

Toutes les séquences de fin sont à mourir de rire car les gagnants ne manquent jamais de délirer un bon coup ! Le perdant lui aussi nous gratifie en général d'une bonne grimace. Ici, c'est Tiny qui tire la langue, c'est le cas de le dire !

Nous voilà dans le stage de Bad Mr Frosty, mais sans notre héros fait de neige. Par contre, c'est le Blob qui réalise un coup spécial appelé "scie circulaire". Pour réussir ce coup qui coupera en deux votre adversaire, lorsque vous êtes sur la gauche, faites "curseur gauche" pendant deux secondes et appuyez ensuite simultanément sur le "curseur droit" et sur un bouton "kick".

CLAYFIGHTER

Cours de crachat de la part du blob. Encore un autre coup spécial que certains personnages possèdent et qui permettent de toucher l'ennemi à distance sans posséder de membres extensibles. Le parfum des "fireballs" !



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Les coups spéciaux qui ne sont pas donnés dans la doc tournent tous autour des classiques suivants : Bas, Bas-Gauche, Gauche (ou Droit) + Punch ou Kick; Gauche, Gauche-Bas, Bas, Bas-Droit, Droit (ou l'inverse) + Punch ou Kick ; Gauche pendant 2 secondes (ou Droit) et Droit en appuyant sur Punch

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

DES COUPS SPÉCIAUX QUI FONT MAL AUX YEUX !

Bonker le clown adore les coups spéciaux vicieux. Quand il ne tourne pas sur lui-même de manière désarticulée (Gauche, Gauche-Bas, Bas, Bas-Droit, Droit + Punch), il aime à planter ses doigts dans les yeux d'Elga. Qui a dit que ce jeu luttait contre l'ultra-violence des autres beat-them-up en privilégiant l'humour ? Humour oui, mais bien noir parfois...

Sorti depuis longtemps sur Super Nintendo (on en est même au n° 2), Clayfighter vous propose un beat-them-up des plus originaux, puisque les personnages sont composés de pâte-à-modeler et peuvent, du coup, prendre des postures et réaliser des coups toujours plus rigolos. Véritable coup de pied dans la fourmillière des "beat-them-up" à la SF II à l'époque de sa sortie sur Super Nintendo, Clayfighter a quelque peu vieilli aujourd'hui et l'effet de surprise ne joue plus du tout. Bah, oui, c'est un peu comme un gâteau d'anniversaire que vous auriez déjà vu dans le frigo avant qu'on l'amène sur la table. Vous voyez? Par contre, les possesseurs de Megadrive qui avaient manqué le jeu, seront comblés car l'adaptation s'avère plutôt réussie, si l'on excepte ce classique problème de manque de couleurs. Pourquoi n'avoir pas directement adapté le jeu sur 32X ? Pour le reste, on retrouve les sprites digitalisés qui se transforment en tout et n'importe quoi, de la scie circulaire à la chaussure de golf (si, si, de golf). Les personnages, tous plus sympa les uns que les autres, avec chacun leurs transformations et leurs super coups. Eh oui, on retrouve en effet des coups spéciaux qui rappellent ceux de SF II ! La doc ne les donne pas, mais ils ne sont pas trop difficiles à réaliser. On trouve par exemple le blob qui utilise dix mille coups de poing au lieu d'un seul en forme de gant de boxe. Si les couleurs des sprites et des décors restent fades, l'animation est, quant à elle, de bonne facture. Pour ce qui est de la maniabilité, les coups sont faciles à réaliser (NDLR : pour dire, Olivier a réussi à les faire !) et l'on manie les personnages dans le plus grand confort, heureusement d'ailleurs. Je conseille ce jeu de baston original aux plus jeunes et à ceux qui rêvaient d'autre chose que les habituels MK II et SF II. Quant à moi, je rêvais d'un autre monde où la Terre serait ronde, alors...

Olivier.

Blue Suede Goo est un fan d'Elvis et il nous prouve sa ferveur pour le chanteur en utilisant sa banane extensible (siouplaît !). Celle-ci peut en effet couper en deux un adversaire à distance ; il suffit de faire : Gauche, Gauche-Bas, Bas, Bas-Droit, Droit et d'appuyer sur un bouton Punch et le tour sera joué. Ça décoiffe !

Un coup spécial de Bad Mr Frosty et une parade spéciale du Blob. Ça fait un joli cliché, non ? Avouez que ce beat-them-up est original !

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

BRUTAL SUR MEGADRIVE

J'ai cherché un beat-them-up en mode "versus" qui sortait de l'ordinaire comme Clayfighter, et je n'en ai trouvé qu'un seul : Brutal. Dans ce dernier, on contrôle en effet des animaux ressemblant comme deux gouttes de pixels à des personnages de cartoons connus. Le but de Brutal était de promouvoir un certain style de jeu de baston humoristique et non violent (pas de sang par exemple et un bon esprit...). Brutal était en cela original et novateur. C'est aussi le cas de Clayfighter. La différence est que Brutal est une daube en puissance, alors que Clayfighter est un bon jeu (plus maniable, plus beau, plus fluide, plus rigolo, plus original et moins hypocrite).

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

GRAPHISMES 13

Comparé à la version Super Nintendo, on ne peut pas parler de grande réussite. Les personnages digitalisés paraissent bâclés et les décors sont moches.

ANIMATION 16

Pas de problème avec des sprites très gros et des animations fluides et réalistes. Les mouvements sont variés et nombreux.

MANIABILITÉ 15

Des bruitages digitalisés (digits vocales) réussis mais des musiques très stressantes.

SON/BRUITAGE 15

On est un peu dérouté au début, mais on s'habitue très vite et le jeu devient très précis et maniable.

J'AIME

- Un beat-them-up original.
- Un humour et des coups rigolos.
- Une excellente maniabilité.

J'AIME PAS

- Des graphismes délavés et un manque de couleurs.
- Le jeu a un peu vieilli.

EN RÉSUMÉ

Un très bon jeu pour ceux qui découvrent le concept. Un jeu délavé pour les autres. Des graphismes très moyens, mais une animation et une maniabilité de bonne facture. Un jeu pas indispensable, mais qui a le mérite d'amuser à deux joueurs et d'être original.

81%

ROCK'N RA

TEST

MEGADRIVE

ÉDITEUR : INTERPLAY
VERSION : FRANCAISE
GENRE : COURSES DE VOITURES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NBRE DE CIRCUITS : MÉGA-DOSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
CONTINUES : NON
PASSWORDS : OUI
EXISTE SUR : SUPER NINTENDO

Il y a presque un an débarquait dans les chaumières le génial Rock'n Roll Racing sur SNIN. Une bande son sixties, pour un challenge seul ou à deux franchement fun dans des graphismes apocalyptiques, avait su séduire à l'époque nombre de testeurs fans du Hard Rock Café de Paris (eh oui, le distributeur du jeu avait organisé, peu avant la sortie officielle, un concours inter-rédac avec de nombreux lots à gagner) et, a fortiori, les lecteurs. Avec l'arrivée de la version Megadrive, tout scribouillard qui se respecte était en droit d'espérer aller se goinfrer gratos au Planet Hollywood, histoire de varier les plaisirs.

L'espoir fait vivre !

Une fois le test mis en boîte, les photos prises, j'ai pourtant eu comme l'impression que, ni Sly, ni Bruce et encore moins Arnold ne seraient là pour nous accueillir, mes illustres collègues et moi, au Planet Hollywood pour la promotion du jeu. En fermant les yeux, Sly ressemblait davantage à Thierry Rolland, souriant, posté à l'entrée du fameux "Bar des routiers sympa, fans du PSG". Si vous avez tout suivi jusque-là, vous aurez compris que Rock'n Roll Racing sur Megadrive est décevant. L'histoire est celle de six conducteurs qui n'ont plus rien à perdre, parce qu'ils ont déjà tout perdu... excepté leur bagnole. Heureusement, direz-vous, sinon, il n'y aurait même pas de jeu. Ils partent donc s'affronter, de planète en planète, pour finalement déterminer le meilleur d'entre eux. Une bonne quarantaine de courses attendent les plus motivés. Dommage que la réalisation pèche. Surtout côté bande son. Des bruitages et des musiques, comparables aux hurlements de ma mémé les nuits de pleine lune quand elle se balade en tutu rue Saint-Denis, qui n'ont rien à voir avec ceux de la version Nintendo. Ajoutez à cela des graphismes proches de l'art contemporain pratiqué en l'an 21013 (ne me demandez pas pourquoi ! Cessez de poser des questions stupides !), et vous avez une petite idée du résultat. Et s'il vous faut encore des preuves, les voilà !

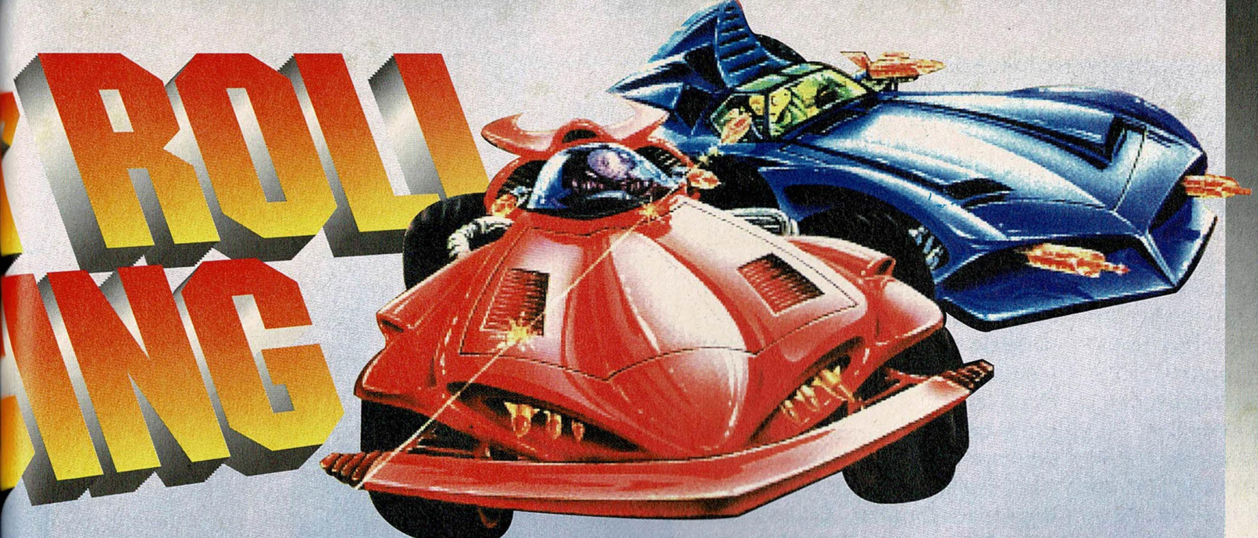
JUDGE DREDD

Quelle que soit la voiture que vous conduisez, vous avez droit à un certain nombre d'armes et d'options en tout genre. Ainsi, dès le début, vous disposez d'un tir de missiles par tour, d'un booster et d'une mine. Au fur et à mesure que vous accumulez de l'argent, vous pouvez en acheter plus, et, par conséquent, anéantir les ennemis plus aisément. D'autre part, chaque circuit a ses propres spécificités comme des paquets de dollars, des aides de la Croix Rouge Interplanétaire, utiles en cas de dégradation du véhicule, ou encore des flèches d'accélération qui jonchent la route de temps à autre.

Le point fort du jeu réside dans le mode "deux joueurs", particulièrement amusant. En mode "versus", chacun dispose, dès la première course, de toutes les armes possibles et imaginables en plus du meilleur véhicule. En mode "tournament", les joueurs démarrent avec 20 000 dollars en poche et doivent parfois coopérer pour aller loin dans le jeu. C'est franchement cool de pouvoir se mettre sur la figure, quand même !

Après chaque course, vous tomberez sur cet écran d'options. En fonction de la somme de dollars en votre possession et du nombre de points, vous pourrez choisir d'améliorer les qualités techniques du "truck-4-wheel-drive" (camion 4 roues motrices) ou de sauter d'un niveau à un autre, plus difficile.

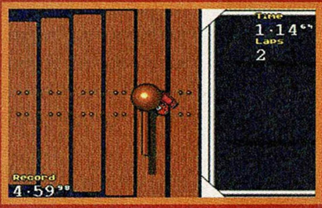
1- Sans oseille, sans points, vous n'avez d'autre alternative que de partir courir la course suivante.
2- Afin de booster le moteur, de renforcer les suspensions et/ou d'augmenter le nombre d'armes présentes sur le véhicule (missiles, mines, barres latérales de défense), il n'y a qu'à faire vos emplettes au supermarché du coin.
3- Si les dix circuits prévus vous lassent et que votre nombre de points accumulés vous permet d'accéder au stage supérieur, n'hésitez pas et partez à l'aventure sur une autre planète, pour un challenge plus élevé aussi.
4- En admettant que vous ne possédiez pas encore la méga voiture à 70 000 dollars et plus, précipitez-vous ! C'est ici que vous pourrez vous la procurer... sans pour autant récupérer l'argent de la vente de votre cariole précédente. Dommage !
5- Le son vous tape sur le système ? Ou alors, vous désirez recopier le mot de passe avant que votre hamster, laissé en liberté dans la pièce, ne fasse s'éteindre malencontreusement la console à force de grignoter les fils et périsse électrocuté ? N'attendez plus et sélectionnez cette option !
6- Ces trois icônes indiquent le degré d'armement du véhicule. À vous de savoir le gérer correctement !



Six héros sont au départ. Lequel déciderez-vous d'incarner ? Celui au volant de la voiture à l'accélération la plus fulgurante, au bolide le plus robuste, à la vitesse de pointe hallucinante, ou aux pneus plus collants encore que la pommade de ma mémé servant à tenir son dentier en bonne place ?
Qui que vous soyez, n'oubliez pas qu'il est possible d'améliorer constamment les capacités de l'engin... à condition d'avoir de l'argent, naturellement.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

MICRO MACHINES 2 SUR MEGADRIVE



Le jeu de Codemasters, qui se joue seul comme à huit, m'a davantage plu dans la mesure où les circuits sont nombreux et extrêmement variés. Rock'n Roll Racing possède aussi beaucoup de circuits, mais ils finissent tous par se ressembler. Côté bande son, Rock'n Roll est malgré tout plus sympa que MM2. En conclusion, MM2 est légèrement plus plaisant.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

La vie n'est que choix, décisions et prises de responsabilité. Pour l'heure, il s'agit d'opter pour une voiture de couleur noire, rouge, verte, jaune ou arc-en-ciel, pourquoi pas (même si la palette de couleurs de la Megadrive est plutôt restreinte) prix inférieur à 20 000 dollars. Il faudra attendre que votre pécule dépasse les 70 000 dollars pour acheter le bolide le plus à gauche sur la photo.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Gagnez les 20 premières courses pour accumuler de l'argent et acheter le meilleur véhicule à 70 000 dollars que vous équiperez ensuite comme bon vous semble.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

GRAPHISMES 10

Aucun différentiel, couleurs ternes, manque de détails amusants et tape-à-l'œil... Les connaisseurs de la version SNIN resteront sur leur faim.

ANIMATION 14

Scrolling particulièrement fluide, seul ou à deux. Il faut avouer qu'exceptées les six voitures en compétition, rien ne bouge, même pas les vagues.

MANIABILITÉ 18

Vraiment rien à reprocher au jeu côté manipulation des véhicules. Ceux-ci répondent parfaitement en fonction de leurs caractéristiques.

SON/BRUITAGE 09

Quelle déception ! La Megadrive n'a jamais été douée pour reproduire des sons (voix digits) et des musiques sympa. Rock'n Roll le prouve ici.

J'AIME

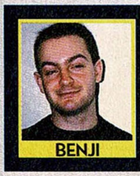
- Le jeu à deux.
- Le challenge élevé.
- La durée de vie.

J'AIME PAS

- Graphiquement pauvre.
- Bande son d'une médiocrité sans nom.
- Légèrement lassant.

80%

NOTE D'ADAPTATION : 70 %



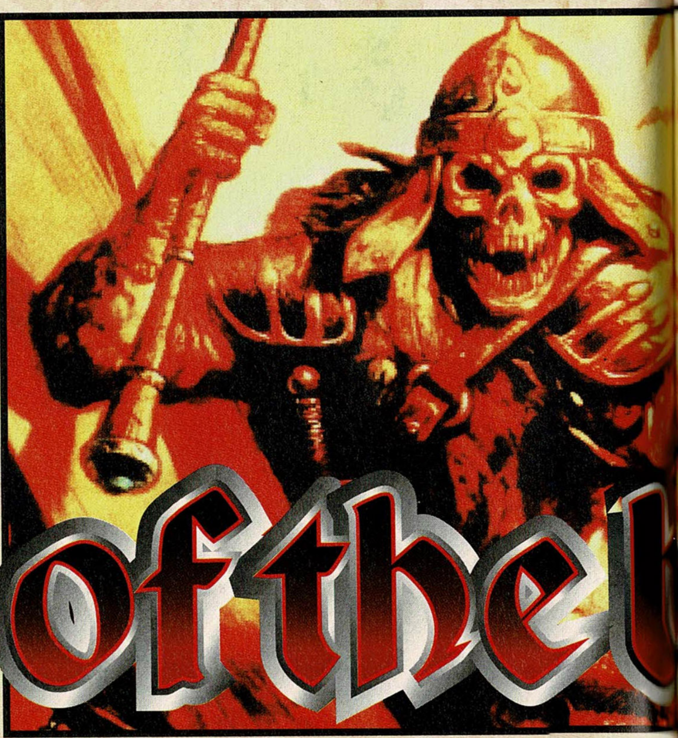
BENJI

EN RÉSUMÉ

Pour les fainéants qui ne désirent se nourrir que de la substantifique moëlle du test, Rock'n Roll Racing sur Megadrive est laid, musicalement décevant par rapport à la version SNIN, et lassant à la longue. Seuls points forts : le jeu à deux et la durée de vie.

MEGA CD

EDITEUR : SEGA/FCI
VERSION : FRANCAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : UTILISE LA SOURIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTE : FACILE
EXISTE SUR : PC ET PC CD-ROM



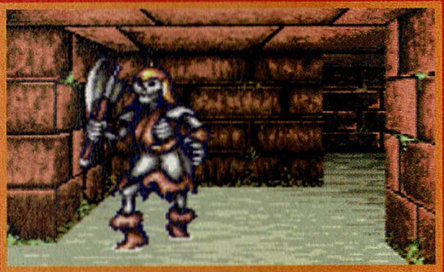
eye of the b

Si vous êtes, tout comme moi, un amateur de jeux de rôles (In Nomine Satanis/Magna Veritas ces derniers temps), vous ne resterez alors certainement pas indifférents au charme donjonesque et dragonien de ce Eye of the Beholder. Tout d'abord, un mot d'explication sur le titre de ce soft. Les non-initiés se demandent certainement ce qu'est un Beholder. Apprenez alors qu'il s'agit d'un monstre tout droit tiré du bestiaire AD&D (comprenez Advanced Dongeons & Dragons) aussi étrange d'aspect que dangereux. Pour décrire la bête en quelques mots, sachez qu'il s'agit d'une sphère munie d'un énorme œil central et de tentacules se terminant chacun par un autre organe oculaire lui servant à envoyer des sorts de magie. Et de la magie, il y en a dans ce jeu !
Tout commence par la création de votre équipe. Choisissez quatre personnages. À vous de décider du métier (magicien, clerc, guerrier, voleur...) mais aussi de la race de votre aventurier (halfling, elfe, nain, gnome, humain...). Une fois l'équipe composée, lancez-vous dans l'aventure ! Attention, n'allez surtout pas croire que l'animation soit celle d'un Doom. Dans Eye of the Beholder (EOB) les déplacements se font par à-coups. Vous visiterez ces gigantesques dédales (12 niveaux au total) en vous déplaçant écran par écran. À la poursuite de trésors, de compagnons (deux supplémentaires au maximum) mais aussi de monstres, vous découvrirez ces donjons aux murs uniformes. Enfin, j'exagère, mais les décors n'ont rien d'extraordinaire. Quant aux monstres, on en dénombre une petite dizaine. Pas de quoi s'émerveiller à chaque coin de couloir, d'autant plus que les graphismes ne sont pas formidables. Malgré tout, l'aventure est passionnante. L'envie de découvrir de nouveaux endroits est toujours la plus forte. Qu'y a-t-il derrière cette porte ? Faut-il prendre ce compagnon ? Dois-je faire une charge ou me la jouer stratège en herbe ? Autant de questions qui se poseront à vous dans EOB. Le jeu a vieilli, c'est certain, mais les multiples sorts des magiciens (grimoire 100 % AD&D) et des clercs parviendront certainement à charmer ceux d'entre vous que l'Aventure, avec un grand A, tente.

T.S.R.

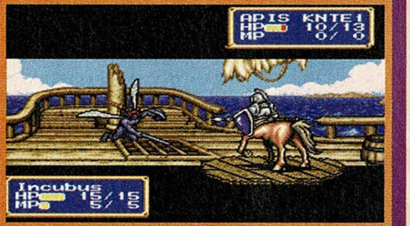
Certains combats peuvent être comme qui dirait délicats. Quatre contre quatre dans ce dédale obscur ! N'hésitez surtout pas à reculer une fois l'ennemi frappé. Cela pourra vous éviter des ripostes qui, lorsqu'il s'agit de poison ou de transformation de chair en pierre, peuvent être fatales.

En fonction des monstres rencontrés, il faudra adapter vos techniques de combat. Les squelettes et les zombies peuvent par exemple être repoussés avec le Vade Retro du clerc de l'équipe. Il suffit pour cela que celui-ci (ou celle-ci) ait son symbole religieux en main. Un conseil, veillez à laisser le soigneur du groupe à l'arrière lors des combats.

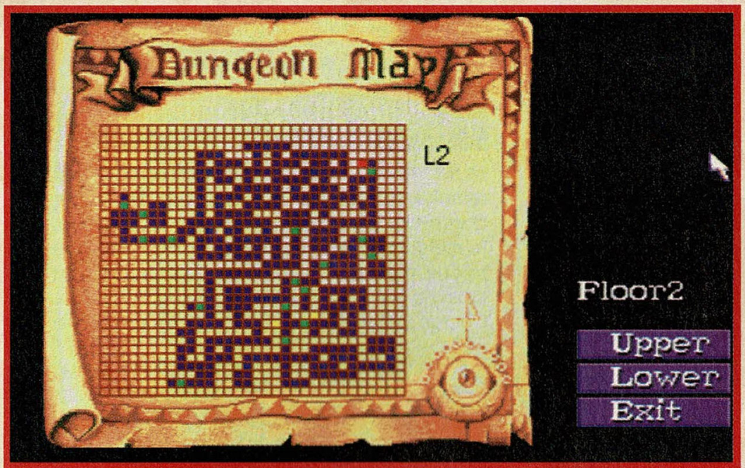


COMPARATIF • COMPARATIF

Difficile de comparer l'incomparable. En dehors de Shining Force CD (disponible en import uniquement), les jeux de rôles ne sont pas légion sur Mega CD. EOB est donc en quelque sorte une première que les possesseurs de lecteur CD-Rom Sega devraient savoir apprécier à sa juste valeur. Notez aussi qu'au tout début du jeu, il est écrit "vol. 1". Doit-on s'attendre à voir débarquer les deux autres épisodes de la saga ? Une chose est sûre, ce jeu de rôles ne devrait pas rester très longtemps le seul du genre sur Mega CD.



COMPARATIF • COMPARATIF



Un bon moyen de se repérer dans les niveaux, la carte du lieu. Encore faut-il la trouver, car les niveaux ne se dessinent pas automatiquement au fur et à mesure de l'exploration. Si vous ne la trouvez pas, il ne vous reste plus qu'à la dessiner vous-même.

eholder

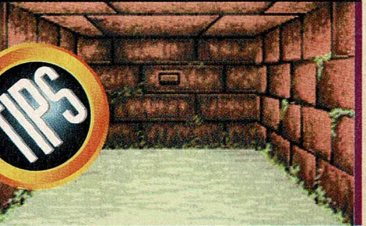
Le téléporteur. Tout au long du jeu, vous en retrouverez. Usez-en sagement, car on se perd facilement à toujours bouger à gauche ou à droite. Si jamais vous avez la carte, profitez-en pour y jeter un œil.

De la traduction...

Lisez-vous les notices de vos jeux ? Non ? C'est un tort. On y trouve une foule de conseils avisés ainsi que des perles de traduction. C'est ainsi que dans EOB, le Fighter (normalement Guerrier), devient un Lutteur (Gréco-romain ?), que l'Elfe devient un Lutin, que le Lawful Good devient le Bon et Respectueux des Lois (et non pas le Loyal Bon), que l'alignement devient une Mentalité et que le Ranger devient un Garde Forestier (fort !). Mais, j'ai encore mieux. Le beholder, nom d'un monstre comme je vous l'explique ailleurs, est aussi traduit et devient le... témoin ! Eh oui, je sais, difficile de traduire du AD&D lorsqu'on ne connaît pas, mais demander conseil aux personnes qui connaissent, ça n'a jamais coûté rien à personne. On appellerait même ça de la conscience professionnelle.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Au second sous-sol, lorsque vous vous retrouverez face à cette petite salle, il faudra exécuter la manœuvre suivante : entrer, lire le message qui se trouve à gauche (entry level), fermer la porte en appuyant sur le bouton qui se trouve sur le mur, et appuyer une seconde fois pour changer de niveau. Cette pièce est en fait un ascenseur !



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Pour ouvrir certaines portes, il faut au préalable se munir de la clé. Attention toutefois, car les portes entr'ouvertes peuvent être forcées par le guerrier du groupe si celui-ci est assez fort (18/60 par exemple).

GRAPHISMES 11

On sent que le jeu a vieilli. Le dernier EOB, sorti il y a un peu plus d'un an, était le 3 ! Alors le 1...

ANIMATION 14

On regrette que l'animation dans les dédales ne soit pas celle d'un Doom. L'écran par écran n'est pas top.

MANIABILITÉ 14

Inutile d'essayer la souris, la manette fait très bien l'affaire. Heureusement, on peut régler la vitesse du curseur

SON/BRUITAGE 12

Des bruitages dans le ton du jeu, mais des musiques (techno..) qui n'ont rien à faire ici.

J'AIME

- Une aventure gigantesque.
- L'univers AD&D.
- La possibilité de créer sa propre équipe.

J'AIME PAS

- Des graphismes très pauvres.
- Pourquoi ne pas mettre les 3 EoB ?
- Des musiques qui n'ont rien à voir avec le jeu.

TSR

EN RÉSUMÉ

EOB fait partie de ces jeux qui, même s'ils ne brillent pas par leur graphisme, séduisent par leur durée de vie. L'aventure est longue, parfois complexe, et cette balade en plein univers AD&D mérite que l'on y prête attention. Sans être un hit, EOB n'en demeure pas moins un bon jeu.

80%

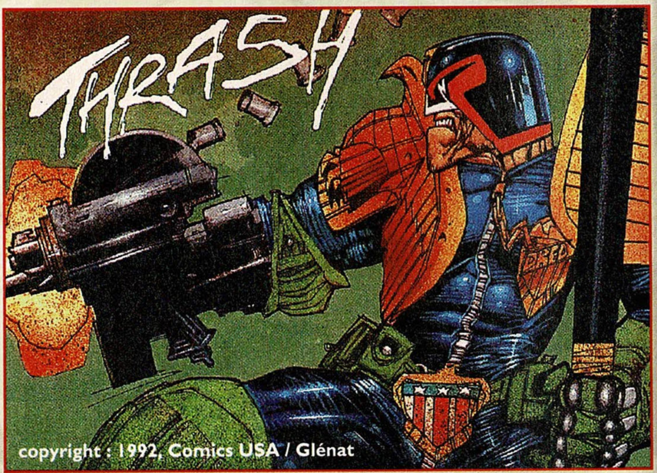
JUDGE DREDD

DZIIIIIPP!!! ... DÉBUT DE COMMUNICATION...
XXIIE SIECLE, PLANETE TERRE... DZIIIIIPP!!!
LES HABITANTS VIVENT, POUR LA PLUPART, DANS DE VASTES MÉGALOPOLES, LES "MEGA-CITIES". AUTOUR D'EUX REGNENT LE CRIME ET LA CORRUPTION, LES ALIENS ET LES MUTANTS DE TOUTES SORTES. À L'INTÉRIEUR DES VILLES, IL N'Y A NI POLICE, NI PROCES, NI JURÉS... SEULEMENT LES JUDGES ! ILS ONT TOUS LES DROITS, PARCE QU'ILS SONT LA LOI. LES JUDGES INCARNENT LA JUSTICE ET APPLIQUENT LES SENTENCES SANS PITIÉ. PARMI EUX, JUDGE DREDD, UN HOMME D'ÉLITE TRIÉ SUR LE VOLET, JUDGE DE MEGA-CITY ONE, ANCIENNEMENT NEW YORK. LA MISSION DE DREDD, MA MISSION, AUJOURD'HUI ET POUR LES MOIS À VENIR, EST DE POURCHASSER LES ÉDITEURS DE MAUVAIS JEUX - UN JUDGE DOIT TOUJOURS RESTER POLI, MEME SI LES DÉLINQUANTS SONT DE VRAIS C... ET DES M... SANS NOM. RESTEZ ASSIS LE DOS BIEN DROIT ET GARDEZ LES YEUX RIVÉS SUR LE TEXTE QUI SUIT SANS OUBLIER, QU'AU MOINDRE GESTE, "YOU'RE NEXT, PUNK !"
DZIIIIIPP!!! ... FIN DE COMMUNICATION...
ERROR SYSTEM... RUN AGAIN... RUN AGAIN...

copyright : 1992, Comics USA / Glénat

7 février, année standard 2148.

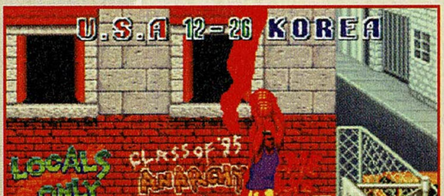
Je me réveille au son désormais habituel du remake du tube "Ce matin, un lapin a tué un chasseur..." de Chantal G. Comme chaque fois, la mélodie me met de bonne humeur et je me réjouis de penser que, moi vivant, jamais un lapin ne tuera qui que ce soit à Mega-City One. L'écran s'allume, et je jette un œil sur une rétrospective intitulée **"THE ITCHY & SCRATCHY GAME"** sur Megadrive. Les couleurs pâles, la musique nasillarde et le manque d'intérêt de la chose me convainquent d'aller rendre visite aux Mega-City One Studios qui diffusent ce genre d'émission, afin de clarifier la situation. Il faut arrêter de prendre les juvéniles pour des imbéciles. Même si le chat et la souris s'en donnent à cœur joie, que les moyens d'anéantir l'autre sont multiples, variés et plutôt drôles, le spectateur reste franchement sur sa faim. Sans parler du côté répétitif de l'action, rébarbatif à souhait ...



copyright : 1992, Comics USA / Glénat

Première alerte

Me rendant aux Mega-City One Studios, je reçois un message du contrôle. Je file immédiatement secteur 6 pour empêcher une quarantaine de fans de street-ball d'organiser un tournoi. Les rues de Mega-City One doivent rester propres coûte que coûte. Et puis, avec NBA jam Tournement Edition, **DUNK DREAM** sur Neo CD sent la vulgaire copie à plein nez. Je rencontre le leader d'une des équipes présentes, qui me dit : "Oui, mais c'est le premier du genre sur Néo. Jamais auparavant il n'y a eu de basket sur cette console ! ..." Le type a osé me contredire, alors j'ai sorti mon flingue. J'ai six sortes de balles. Il a pris la numéro 1 en pleine poire. Fini les dunks à deux francs et les tirs à trois points réussis comme par magie de l'extrémité opposée du terrain. De toute façon, avec un titre aussi ennuyeux, les joueurs ne seraient pas rentrés dans leurs frais !



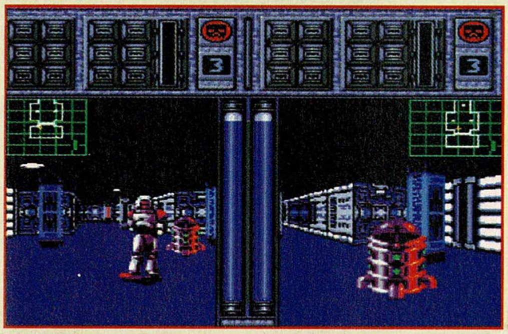
J'aime pas le rififi

Peu de temps après être remonté sur ma lawbike, j'apprends que des mutants et des aliens combattent dans le secteur 15, près de la frontière. Le code de l'opé est **"COSMIC CARNAGE - MD32X"**. Arrivé sur le lieu de débauche, je découvre avec agacement les futurs "spont" (criminels qui avouent leurs fautes, réelles ou imaginaires). Un des aliens, genre serpentor, bronche et tente de me donner un coup de queue. Sans sommation, j'ordonne à ma lawbike de le décapiter d'un coup de laser. Non, mais ! Ils osent appeler ça des beaux

combats ! O.K., c'est sanglant et les zooms sont fluides. Mais les coups spéciaux sont limités et pas spectaculaires pour un sou. Sans parler des graphismes franchement pauvres et de l'animation à hurler de rire. Ils ont tous pris pour cinquante ans d'Iso-Block (prison de très haute sécurité).

In space

La troisième alerte vient de l'espace, celui alloué à Mega-City One. Sans autorisation, nul n'a le droit d'y pénétrer. Pourtant, un groupe de terroristes appelé Domark s'y trouve depuis peu. Ma lawbike me mène sur place sans tarder, et le spectacle qui s'offre à mes yeux est déplorable. Remarquez, vu la lenteur du défilement du scrolling de



BLOODSHOT sur Megadrive, j'ai amplement le temps de voir où se situent les ennemis. Seul problème : l'endroit est tellement pixellisé et d'une laideur sans nom, qu'il n'est pas du tout évident de se repérer, surtout lorsqu'il s'agit d'un labyrinthe. Et puis, sans mot de passe, on finit vraiment par avoir envie de tout exploser. Ce que je fais, aussi rapidement que possible, avec enthousiasme.

Des vacances

De retour à Mega-City One, le JIMP (Judge Impersonator) me demande d'aller apprendre certaines techniques de combat en Chine, auprès d'un moine qu'il connaît personnellement. À peine arrivé sur place, des rigolos masqués veulent s'en prendre à moi. En un coup de cuiller à pot, je les réduis au silence. Le moine m'accueille et m'invite dans sa demeure. Je lis, sur la porte, l'inscription "Digital Picture" en langage chinois et commence à avoir des doutes sur le bienfondé de l'opé. Le JIMP m'a peut-être envoyé ici pour améliorer mes réflexes ? C'est ce que je pense en voyant les abrutis en habit de carnaval que je suis supposé affronter afin de devenir un **"SUPREME WARRIOR"**. Des combats soi-disant interactifs, qui tiennent sur deux CD et me gonflent à tel point que je finis par sortir ma pétoire. Une subite envie de bouillie, sans doute ! Vivement que je sois de retour à Mega-City One, home of law ...

LA SENTENCE DU JUDGE

ITCHY & SCRATCHY GAME	MD	ACCLAIM	VERDICT : 20 ANS
DUNK DREAM	NEO CD	DATA EAST	VERDICT : 25 ANS
COSMIC CARNAGE	MD32X	SEGA	VERDICT : 50 ANS
BLOODSHOT	MD	DOMARK	VERDICT : 25 ANS
SUPREME WARRIORS	MEGA CD	DIGITAL PICTURES	VERDICT : 100 ANS (LE JACKPOT)

CONCOURS BD "666" JOYPAD - LES ÉDITIONS GLÉNAT

Le mode "cyber punk" sévit à tel point que les BD Judge Dredd traduites en français sont aujourd'hui introuvables, ou presque. Cela ne nous empêche pas de marquer le coup en organisant un concours dans le ton de cette nouvelle rubrique. Les tomes 1 et 2 de "666" aux éditions Glénat seront envoyés aux cinq premiers d'entre vous qui auront répondu aux questions suivantes, le cachet de la poste faisant foi. Envoyez votre bulletin réponse à l'adresse suivante :
JOYPAD, CONCOURS JUDGE DREDD, 10, RUE THIERRY LE LURON, 92300 LEVALLOIS- PERRET.

1) DANS LE FILM "JUDGE DREDD", DONT LA SORTIE EST PRÉVUE EN FRANCE POUR LE MOIS DE SEPTEMBRE 1995, QUI JOUE LE ROLE DU JUDGE ?

....

2) QUEL EST LE NOM DU MAUVAIS PENDANT DE JUDGE DREDD ?

....

3) QUEL EST LE NOM DU RÉALISATEUR DU FILM "JUDGE DREDD" ?

....

4) EN QUELLE ANNÉE JUDGE DREDD FAIT-IL SES DÉBUTS DANS LA REVUE AMÉRICAINE "2000 AD" ?

....

5) QUELLE EST LA PARTICULARITÉ DU RÉALISATEUR DU FILM "JUDGE DREDD" ?

....

tetristo

Alexey Pajitnov est l'inventeur d'un des jeux vidéo les plus connus de la planète et sans doute le plus joué (toutes catégories confondues : micro, arcade et console) : Tetris. La raison du succès mondial de Tetris est évidente : sa simplicité. Pas besoin d'être un pro des jeux vidéo pour s'en sortir, tout le monde peut jouer à Tetris et tout le monde y joue ! Des secrétaires aux golden boys, tout Macintosh qui se respecte, tout Windows possède sa version de Tetris. Le jeu a réellement explosé avec l'arrivée de la Game Boy qui était livrée à l'origine avec une cartouche de Tetris.

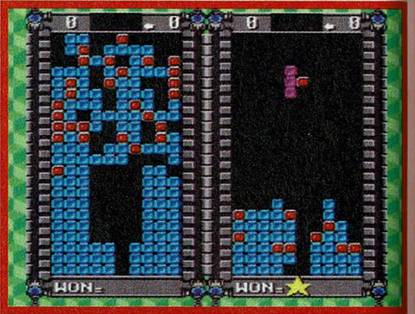
Les parties furent acharnées chez les petits et les grands à un ou deux joueurs simultanément. L'intérêt de Tetris en mode "un joueur" est de battre son record précédent, record se comptant en nombre de lignes réalisées. En mode "deux joueurs" (avec un link sur Game Boy), le but est de terminer un total de 25 lignes avant son adversaire ou bien tout simplement le faire perdre en lui faisant atteindre le haut de l'écran.

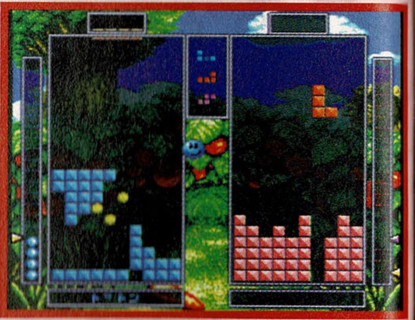
L'arme redoutable du jeu est ce que l'on appelle communément le "Tetris", un coup qui permet de faire disparaître quatre lignes simultanément (et donc d'en faire apparaître trois chez le voisin, ça monte).

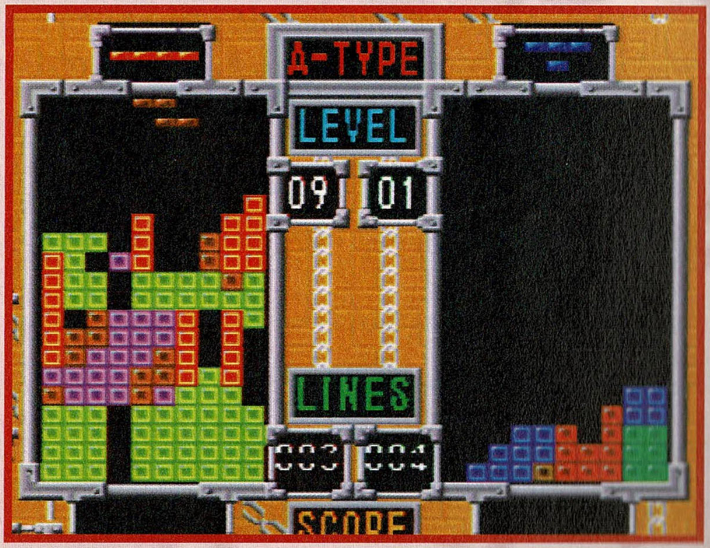
Dans les versions micros, il était rare de jouer à deux. Sur console, la possibilité de jouer à deux fut exploitée dans plusieurs versions, le jeu n'étant du coup plus en aveugle. La sortie en salles d'arcade de Tetris, se produisit bien longtemps après les versions micros et consoles, fait assez rare car c'est le contraire d'habitude.

Bref, il était temps pour nous de faire un petit bilan de la tetrismania qui s'est emparée du monde des consoles il y a quelques années. L'occasion nous a été donnée par la sortie, sur Super Nintendo, de Tetris & Dr Mario sur Super Nintendo, une compil qui reprend les deux jeux NES bien connus. Suivez le guide...

OLIVIER



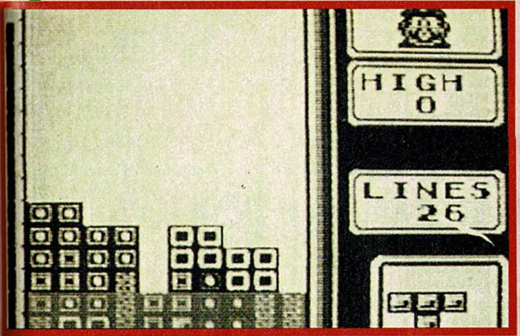




TETRIS

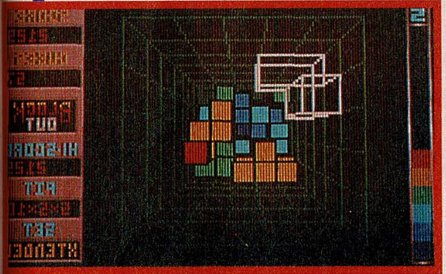
MACHINES : GAME BOY, NES
EDITEUR : NINTENDO

J'ai choisi évidemment la version Game Boy du vrai Tetris, l'original, puisque c'est sans doute sur cette console que le jeu a été le plus joué dans le monde. Une version NES existe aussi (elles se ressemblent en tout point), mais cette version Game Boy est sans doute la plus représentative du phénomène Tetris sur console. Pour les connaisseurs, cette version prend toute sa dimension lorsque l'on joue à deux Game Boy avec un link : les défis sont constants et les méthodes s'affrontent. Il y a ceux qui montent sur les côtés en préparant des Tetris (quatre lignes d'un coup) et ceux qui vivent au jour le jour en faisant disparaître les lignes à la chaîne avec ce petit luxe d'en faire disparaître quelquefois deux d'un coup, bravo les mecs ! On se souviendra aussi des musiques aux accents russes, de la navette que l'on peut faire décoller et des records de lignes qui atteignent aujourd'hui des sommets. Simple comme tout, mais furieusement maniable, cette version est à posséder obligatoirement avec sa Game Boy. À noter que le jeu fut longtemps fourni avec la machine.



BLOCK OUT

MACHINES : TOUTES !
EDITEUR : US GOLD



Block Out est une excellente déclinaison du Tetris original, puisqu'il reprend exactement le même principe, les mêmes pièces mais le tout en 3D. Issu lui aussi de l'univers micro, il propose une vue 3D de dessus du puits dans lequel tombent les pièces colorées. Vous pouvez faire tourner ces pièces géométriques sur elles-mêmes dans tous les sens avant de les faire s'encastrer en contrebas. Le but est toujours le même : ne jamais arriver en haut. D'une prise en main plutôt délicate, ce jeu est réservé aux intellectuels du jeu vidéo, car il est vraiment difficile. Mais avec l'habitude, on y arrive et on y trouve du plaisir. Ce jeu a été testé dans sa version Lynx dans le n° 2 de Joypad (90 %).

SUPER TETRIS 3

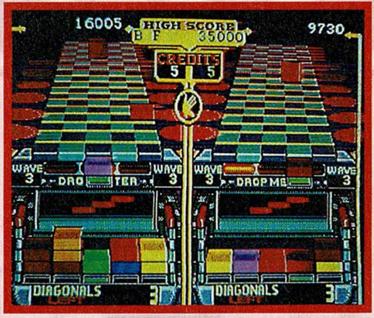
MACHINE : SUPER FAMICOM
EDITEUR : BPS

Eh oui, au moment où je bouclais ce petit dossier Tetris, j'apprenais que BPS était sur le point de sortir un quatrième épisode de Tetris, officiellement la suite de Super Tetris 2. La nouveauté est que l'on pourra jouer à de un à quatre joueurs simultanément, grâce au Multitap. Ça risque de barder dans les rédactions !

KLAX

MACHINES : TOUTES !
EDITEUR : US GOLD

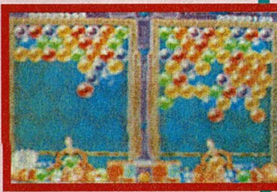
Premier jeu à être inspiré de Tetris mais qui s'en éloigne un tant soit peu, Klax n'a jamais vraiment fait l'unanimité mais s'est bien implanté dans le monde des jeux d'action/réflexion/casse-tête sur consoles. Les origines de ce jeu sont bien évidemment les salles d'arcade avec un mode "deux joueurs" plutôt sympa (mode que l'on ne retrouve pas sur console). Le principe est toujours d'empiler des objets sans atteindre une certaine hauteur, mais cette fois il s'agit de briques identiques différenciées par leurs couleurs (même sur Game Boy !). Ces briques arrivent dans l'aire de jeu verticale par le biais d'un tapis roulant qui les amène au fur et à mesure sur des colonnes différentes. Vous rattrapez ces briques au moyen d'une palette qui coulisse à l'arrivée du tapis. Le but est ensuite d'empiler les briques de façon convenable en réalisant des Klax, sortes de figures imposées au départ du stage (trois briques en diagonale, etc.). Un jeu plutôt moyen mais qui a le mérite d'innover quand on le compare à son papa Tetris. À signaler l'existence de Klax sur Nec. Ce jeu a été testé dans sa version Megadrive dans le n° 5 de Joypad (70 %).



PUZZLE BOBBLE

MACHINES : ARCADE, NÉO-GÉO, SUPER FAMICOM
EDITEUR : TAITO

Cette fois, c'est Taito qui, comme Namco avec Pac Attack, se lance dans une adaptation de Tetris en reprenant les héros d'un de ses jeux d'arcade les plus connus : Bubble Bobble. Les bulles de couleurs tombent du haut de l'écran, et il faut éviter la surcharge en les faisant exploser. Jamais testé dans Pad, car par encore sorti.

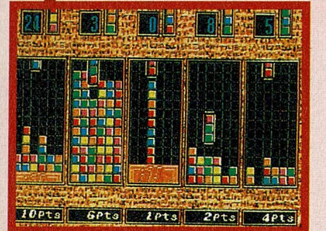


COLUMNS

MACHINES : MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR
EDITEUR : SEGA

Contrairement à Klax et Block Out, Columns ne fait pas dans la dentelle en matière de plagiat : il s'agit en effet de la repompe complète de Tetris, version Sega. Il fallait en effet contrer l'effet Tetris de Nintendo en reprenant le principe sur les consoles Sega. Ce fut rapidement fait, puisque Columns exista très rapidement sur Megadrive et bien avant les Tetris de la Super Nintendo d'ailleurs. Sur Game Gear, on peut parler d'un petit bijou (pas technique, mais pour l'intérêt) et sur Megadrive, le jeu est lui aussi assez sympa (bien qu'ayant aujourd'hui mal vieilli). Ne cherchez pas de nouveauté : les figures géométriques ont été remplacées par des pierres précieuses de couleurs différentes et il s'agit toujours de les empiler sans atteindre le haut de l'écran. Mais attention, sous ce concept a priori pompé, sommeille une grande nouveauté qui sera bientôt à nouveau copiée par les jeux suivants : il ne s'agit plus de faire disparaître des lignes, mais trois pierres précieuses se trouvant sur la même colonne, et ce de manière continue. Une foule de jeux (Puyo Puyo et les autres) sera adaptée d'après ce style Columns. Un jeu qui n'a jamais été testé dans Joypad pour cause de jeunesse, mais àauquel je mettrai un 92 % sur Game Gear et un 77 % sur Megadrive..

COLUMNS 3



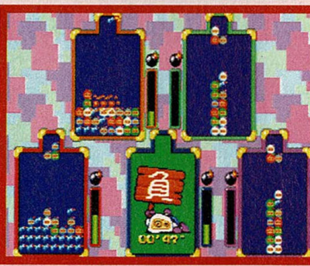
MACHINES : MEGADRIVE
EDITEUR : SEGA

Le petit dernier de chez Sega qui permet de jouer à cinq joueurs en même temps avec un quadrupleur. Sans grandes nouveautés, il permet cependant de jouer avec toutes sortes de pièces, et c'est surtout son mode "multi-joueur" (sur le même écran) qui est vraiment sympathique. Le jeu est sorti en import et on l'attend un jour chez nous.

BOMBERMAN PANIC BOMBER

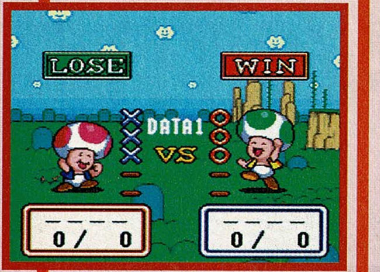
MACHINES : CD ROM NEC, SUPER FAMICOM
EDITEUR : HUDSON SOFT

Hudson entre dans la danse (aux côtés de Taito avec Puzzle Bobble et Namco avec Pac Attack) avec une version de Tetris de un à cinq joueurs mettant en scène le célèbre Bomber Man. Dans ce jeu déjà sorti sur Nec (et qui arrive sur SFC), il s'agit de réaliser des lignes de trois Bombermen de même couleur (verticales, horizontales ou diagonales), ce qui a pour effet de faire apparaître des bombes qui explosent pour éviter d'atteindre le haut de l'écran. Une originalité folle comme vous pouvez le constater, mais un plus apporté par Bomberman lui-même et la possibilité de jouer à cinq. Testé dans sa version NEC dans le n° 39 de Pad (94 %).



WARIO'S WOODS

MACHINE : NES SUPER NINTENDO
EDITEUR : NINTENDO



Eh oui ! Pour finir en beauté ce dossier, comment ne pas parler du prochain Tetris made in Nintendo himself. Si, si, ils ont osé, et cette fois, c'est Wario qui est mis en avant. Dans ce jeu, on contrôle Toad qui doit faire disparaître des bombes et autres objets envoyés par Wario (par trois à chaque fois). Pour en savoir plus sur ce jeu qui sortira le mois prochain en France, courez en rubrique preview, on vous en parle plus précisément.

PAC ATTACK

MACHINES : SUPER NINTENDO
EDITEUR : NAMCO

Alors là, on applaudit Namco des quatre membres parce qu'il fallait oser ! Conçu en effet sur le principe de Tetris, ce jeu met en scène les héros du jeu Pac Man. Ou comment faire un jeu avec deux jeux quand on N'a plus d'idées ! Le pire, c'est qu'on y prend goût, comme quoi le principe de Tetris est vraiment une sacrée bonne idée de départ... Blague à part, l'intérêt de Pac Attack est quasiment nul puisque tout est du déjà vu. Seuls les nostalgiques de Pac Man ou les accros de la boule jaune gloutonne apprécieront ce jeu. Les pièces tombent, suivies par des fantômes et des Pac Man qui mangent les fantômes (baillement...). Ce jeu a été testé dans sa version Super Nintendo dans le n° 34 de pad (70 %).

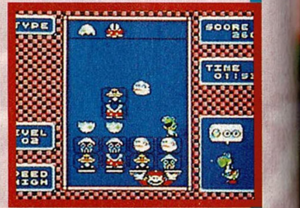
PUYO PUYO (DR ROBOTNIK)

MACHINES : TOUTES LES MACHINES (SAUF GAME BOY)
EDITEUR : NEC AVENUE/SEGA/BANPRESTO

Puyo Puyo reprend davantage le principe de Columns que de Tetris, mais fait évidemment partie des Tetris-like comme on dit. Il s'agit toujours d'éviter d'atteindre le haut de l'écran dans lequel tombent des objets, cette fois des petites bulles avec des yeux (au look de microbes) qui se transforment lorsqu'elles se touchent. Pour les faire disparaître, il suffit de les coller entre elles (quatre bulles à la fois) de n'importe quelle manière en oubliant les lignes verticales et horizontales. À deux joueurs, on s'envoie les bulles dans la joie et la bonne humeur. Le jeu a été complètement retouché dans sa version non japonaise, et a même changé de nom, les bulles devenant des jelybeans (bonbons américains en forme de haricots), le principe restant le même. Un jeu très sympa et rigolo, mais qui n'apporte pas vraiment de nouveauté dans le genre. Tout d'abord sorti en arcade par Sega, le jeu a été adapté dans un premier temps sur support Nec puis sur les autres machines. Ce jeu a été testé sur Megadrive dans le n° 21 de pad (87 %) et après sur NEC (désolé, je n'ai pas retrouvé le test...).

MARIO ET YOSHI

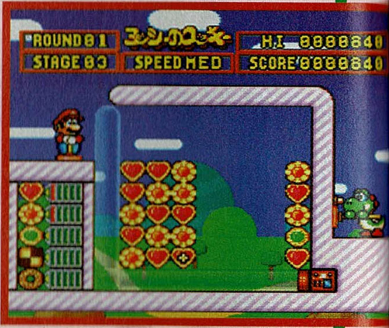
MACHINES : SUPER NINTENDO, NES, GAME BOY
EDITEUR : NINTENDO



Du nouveau chez Nintendo, jugez-en plutôt : Mario est en haut de l'écran et balance des gâteaux sur Yoshi qui court partout en bas avec deux plateaux à bout de bras. Le but est d'intervertir les choses à la crème qui tombent, de les faire disparaître, et, surprise, ne jamais atteindre le haut de l'écran... Je préfère Yoshi's Cookies de toute façon !

YOSHI'S COOKIES

MACHINES : SUPER NINTENDO, NES, GAME BOY
EDITEUR : NINTENDO



Alors que les versions de Tetris pleuvent sur Super Famicom et que le Tetris original tient la route sur Nes et Game Boy (tout en faisant une sortie remarquée en salle d'arcade), Nintendo a décidé, il y a un an, de sortir un nouveau jeu dans le style mais complètement revu dans le principe. On retrouve donc Mario et Yoshi dans un jeu faisant intervenir cette fois des cookies de formes et de couleurs différentes. À un ou deux joueurs, le jeu propose plusieurs modes de jeu, dont le principal consiste à faire disparaître des cookies en réalisant des lignes verticales et horizontales contenant les mêmes gâteaux. Pour ce faire, et alors que les cookies arrivent par le haut et la gauche de l'écran petit à petit, il suffit de faire coulisser les lignes verticales et horizontales par rapport à un centre de symétrie représenté par un curseur mobile. Vous avez compris ? O.K. ! Le jeu est pourtant très simple d'accès, follement prenant et complètement génial à deux joueurs en mode versus. Yoshi's Cookies a été testé dans le n° 23 sur toute la gamme Nintendo (80 % sur Super Nintendo).

TETRIS & DR MARIO

MACHINE : SUPER NINTENDO

EDITEUR : NINTENDO

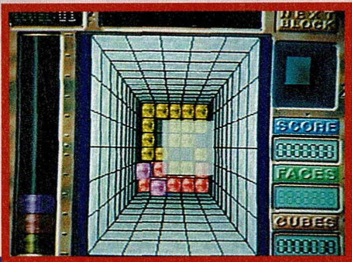
En fait, nous avons eu l'idée du dossier Tetris en recevant Tetris & Dr Mario sur Super Nintendo. C'est en entendant soupirer les gens de la rédac(encore !) que j'ai décidé de remettre les choses au point. La Super Nintendo ne connaissait pas encore de Tetris et même de Dr Mario. Il fallait donc y remédier en adaptant les versions NES. Malheureusement, Nintendo a juste oublié de procéder à l'adaptation, puisqu'il ne s'agit que d'un gentil transcodage sans grandes nouveautés. Le son est de bonne qualité par contre, avec des bruitages repris des jeux Nintendo connus. Quoi qu'il en soit, on retrouve le vrai Tetris avec la vraie musique russe originale et le charme du jeu à deux. Considérez que ce jeu est testé dans ce numéro à l'endroit même sur lequel vos yeux se posent en ce moment. Regardez la note : 80 % hop là !

GEOM CUBE

MACHINE : PLAYSTATION, SEGASATURN

EDITEUR : TECHNOS

Un mois après la sortie de la PlayStation, débarquaient déjà deux Tetris-like dont ce Geo Cube qui n'est autre que l'adaptation de Block Out. On peut y jouer à deux, choisir le style des formes géométriques qui tombent (couleur, numéro, etc.), paramétrer les touches, choisir la vitesse de jeu, bref du nouveau sur PS-X ! Testé dans sa version PS-X dans le n° 39 de Pad (65 %).



STAR-GATE

MACHINE : GAME BOY

EDITEUR : ACCLAIM

Un Tetris-like que l'on n'attendait absolument pas, mais follement prenant. Il reprend le principe de Block Out, avec un puits circulaire et des icônes double-face (que l'on peut retourner) qui tombent. Ce jeu est testé sur Game Boy dans ce numéro.

MAGIC POI POI

MACHINE : SUPER FAMICOM

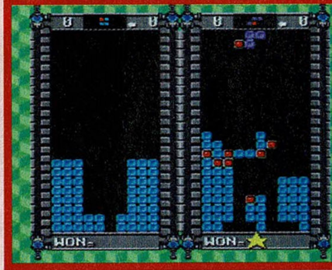
EDITEUR : TAKARA

Takara, qui s'était pourtant spécialisé dans les adaptations de baston SNK sur Super Nintendo, a décidé de sortir aussi son Tetris. Cela me permet d'insister une fois de plus sur l'importance du phénomène Tetris. Le jeu reprend plutôt le principe de Puyo Puyo avec des blocs de quatre pierres colorées qui tombent en même temps. Lorsque l'on fait disparaître des groupes de pierres de même type, certaines pierres ennemies se transforment en chronomètres qui, en fait, immobilisent le jeu. Comment varier sur le même thème, par Takara ! Un jeu testé sur SFC dans le n° 39 (70 %).

SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS

MACHINE : SUPER FAMICOM, SUPER NES

EDITEUR : BPS



Le premier du nom (malgré son nom dû à une première version sur NES) qui reste le plus maniable et le plus classique. On oublie vite le bonus proposé : Bombliss. Ce dernier est intéressant au début, mais bien moins prenant que Tetris. Disons que BPS nous a fait un cadeau en incluant cette variation dans la cartouche et on ne refuse pas les cadeaux, alors... On retrouve, dans ce Tetris, la possibilité de jouer à deux (deux matchs gagnants) ou seul avec options de difficulté, handicap et vitesse réglable. Une excellente version de Tetris, très rapide, très clean, facile d'accès. Testé dans le n° 17 de Joypad (82 %).

TETRIS BATTLE GAIDEN

MACHINE : SUPER FAMICOM

EDITEUR : BPS

Pour innover (légèrement), BPS nous refait le coup du Tetris mais avec des animations délirantes, des scènes intermédiaires, un scénario, des personnages nombreux et fantasques, mais surtout un système de coups spéciaux et magiques permettant de faire subir à son adversaire les pires effets sur son infrastructure. À deux joueurs, les pouvoirs magiques sont hilarants. Sans doute la version la plus sympa du jeu et la plus originale, mais moins maniable que les autres curieusement.

TETRIS FLASH

MACHINE : SUPER NES ET SUPER FAMICOM

EDITEUR : BPS

Le dernier Tetris sorti (l'été dernier et aussi présenté aux États-Unis comme Tetris 2) innove puisque le principe a changé quelque peu. On retrouve des éléments qui tombent mais de formes différentes. Cette fois, il s'agit de faire disparaître des ensembles de couleurs et non plus des lignes. Lorsque vous appariez trois blocs de couleurs identiques, ils disparaissent. Le but est donc de vider l'écran et surtout de le vider des blocs brillants. Lorsqu'un bloc brillant est touché par deux blocs de couleur identique, il disparaît avec eux et fait de même disparaître tous les blocs de cette couleur à l'écran. Pratique ! Un mode "puzzle" est aussi prévu pour vous lancer des défis souvent hyper complexes. Le jeu est plutôt moyen car on sent le besoin de BPS de trouver coûte que coûte de nouvelles idées basées sur le principe Tetris. À la longue, cela devient vraiment lassant.

TWIN BEE PUZZLE

MACHINES : PLAYSTATION, SEGASATURN

EDITEUR : KONAMI

Konami nous a un peu déçus sur le coup avec une version Twin Bee qui n'a rien à voir avec les jeux sur Super Nintendo. Il s'agit, devinez, d'un jeu à la Tetris ! Un bon point pour ce dossier, puisque cela permet à Konami d'être présent sur le front des jeux Tetris. Parallèlement à son Tetris sur Super Famicom, cela permet aussi à Konami d'être présent sur PlayStation avec un jeu qui n'est pas un jeu d'action. Une fois de plus, la recette est simple, puisqu'il s'agit d'adapter un Tetris avec les héros de Twin Bee. C'est évidemment bien réalisé, mais indigne d'une 32 Bits. Testé dans sa version PS-X dans le n° 39 de Pad (80 %).

3615 Consol plus

A LA UNE DU MOIS :

Le catalogue complet des cartouches d'occasion !

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 99 F TTC

SUPER GOAL
F1 EXAUST HEAT
SUPER STAR WARS
STARWING
UN SQUADRON
ADDAMS FAMILLY 1
WRESTLEMANIA
PIT FIGHTER
JAMES BOND JUNIOR
F ZERO
SUPER EDF
SUPER R-TYPE
MAGIC SWORD
GHOUST'N GHOST
SUPER KICK OFF
SUPER GOAL
SUPER PROBOTECTOR

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 199 F TTC

CASTLEVANIA 4
ANOTHER WORLD
SUPER OFF ROAD
SUPER PANG
BARTS NIGHTMARE
LEMMINGS
KRUSTY
SUPER ALLESTE
KO FOREMAN
DRAGONS LAIR
STAR WARS
ASTERIX
JOE MAC
ON THE BALL
WORLD LEAGUE BASKET
FIGHTING SPIRIT
MORTAL KOMBAT
SUPER JAMES POND
PUSHOVER
PARODIUS
TOP GEAR
SUPER SWIV
TINY TOON
ALIEN 3
TURTLES 4
NHL PA93
STREET FIGHTER TURBO
F1 POLE POSITION
FLASHBACK
GOOF TROOP
BOMBERMANN
COOL SPOT
SUPER PANG
JIMMY CONNORS
CANTONA
BLANCO RUGBY
MARIO WORLD
BUBSY
BULLS VERSUS
JACK NIKLAUS
MAGICAL QUEST
PGA

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 290 F TTC

SIM CITY
ZELDA 3
BLAZERS
POCKY N' ROCKY
DESERT STRIKE
MARIO ALL STARS
MR. NUTZ
NBA JAM
LAMBORGHINI
ZOMBIES
ALADDIN
YOUNG MERLIN
TURTLE FIGHTER
MYSTIC QUEST
NBA JAM
LES SCHTROUMPFS
FIFA SOCCER
AIR DIVER
DBZ 1
DBZ 2
LE ROI LION
WORLD CUP 94
MORTAL KOMBAT 2
DRAGON
DONKEY KONG (sous réserve)
NHL 95
BOMBERMAN 2
ROCK'N ROLL RACING
SHACQ FU
SUPER METROÏD
STUNT RACE FX
SPARKSTER
EMPIRE STRIKE BACK
MAXIMUM CARNAGE
VORTEX SMASH TENNIS
RABBIT RAMPAGE

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 99 F TTC

TURTLES 4
CONTRA 3
BLAZEON
STARFOX
TEAM NFL FOOTBALL
UNCHARTED WATERS
CAPTAIN NOVOLIN
CHESTER CHEETAH
JAMES BOND JUNIOR
MAGIC SWORD
SUPER WRESTLEMANIA
RED OCTOBER
BARTS NIGHTMARE
PILOTWINGS
SUPER EDF
GRADIUS
PAPERBOY 2
GOAL
STREET COMBAT
GHOUST N' GHOST
NCAA BASKET
RACE DRIVIN
FIRST SAMURAI
ADDAMS FAMILLY 2
WORDTRIS
WARPSPEED
DOOMSDAY WARRIOR
SUPER NINJA BOY
RUN SABER
SUPER JAMES POND
KAWASAKI CHALLENGE
KAWASAKI
CARRIBEAN
AXELLAY
NBA ALL STAR
VALIS 4
SUPER WIDGET
STREET FIGHTER 2 TURBO
DINO CITY
RIVAL TURF
MAGICAL QUEST
WING COMMANDER
PLAY ACTION FOOT
ADDAMS FAMILLY
AMAZING TENNIS
D. DRAGON
F1 ROC
FINAL FIGHT
MECHWARRIOR
UN SQUADRON
KRUSTY FUN HOUSE
PIT FIGHTER
RPM RACING
GUN FORCE

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 199 F TTC

BOXING
FOREMAN KO BOXING
SPIDERMAN X - MEN
BEST OF THE BEST
ROAD RUNNER
GODS
TINY TOON
SUPER SLAP SHOT
SIM CITY
OPERATION LOGIC
BOMB
MORTAL KOMBAT
FAMILLY DOG
CYBERNATOR
CONGOS CAPER
B.O.B.
TOP GEAR
WOLFCHID
UTOPIA
FIREPOWER 2000
SONIC BLASTMAN
NIGEL MANSELL
HOOK
NHLPA HOCKEY 93
SUPER HIGH IMPACT
HARLEY HUMOUNGOUS
FATAL FURY
SUPER NINJA BOY
SUPER OFF ROAD
OUTLANDER
SUPER STRIKE EAGLE
SPANKY QUEST
LEMMINGS
CHUCK ROCK
ADVENTURE ISLAND
SPACE MEGAFORCE
POPULOUS
TERMINATOR
ROBOCOP 3
JOE AND MAC
XARDION
TAZ MANIA
ALTRAISER 2EMPIRE STRIKE
BIKE
NHL 94
POCKY N ROCKY
FINAL FIGHT 2
COOL SPOT
MYSTIC QUEST
ARCANA
BUBSY
CHESSMASTER
THE LOST VIKINGS
KING ARTHUR QUEST
JIMMY CONNORS
PEEBLE BEACH GOLF

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 290 F TTC

BATTLETANK
SUPER SOCCER CHAMP
ACTRAISER
DESERT STRIKE
SUPER OFF ROAD BAJA
ROYAL RUMBLE
ROCKY RODENT
YOSHIES COOKIES
WORLD HEROES
ZOMBIES
NBA SHOWDOWN
NBA JAM
SUPER STREET FIGHTER
EARTWORM JIM
RETURN OF JEDI
INDIANA JONES
ILLUSION OF GAIA
BRANLORD
BUBSY 2
SOCCER SHOOT OUT
ROCK'N ROLL RACING
BLACKTHORN
MICKEY GREAT CIRCUS

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

La page "occases" la plus lue des revendeurs !

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 139 F TTC

ALSIA DRAGOON
AQUATIC GAMES
ALIEN 3
ATOMIC RUNNER
ALEX KIDD
ARROW FLASH
BURNING FORCE
BATTLE SQUADRON
BACK TO THE FUTURE 3
BUCK ROGERS
JAMES DOUGLAS BOXING
BONANZA BROS
BART SIMPSON
BATMAN
BATTLEROADS
CORPORATION
CAPTAIN AMERICA
CALIFORNIA GAMES
CHIKI CHIKI BOYS
CAPTAIN PLANET
CYBORG JUSTICE
LHX
LAST BATTLE
LEMIEUX HOCKEY
MYSTIC DEFENDER
MOONWALKER
MERCS
MEGALOMANIA
NHL HOCKEY
OUT RUN
PHELIOS
PREDATOR 2
PAPER BOY 1 ET 2
PIT FIGHTER
RAMPART
RISKY WOODS
ATOMIC ROBO KID
ROAD BLASTER
ROLLING THUNDER 2
STRIDER
SONIC
SMASH TV
SHADOW DANCER
STEEL TALONS
SPACE HARRIER 2
SUNSET STRIDERS
SPEEDBALL 2
SHADOW OF THE BEAST
STREET OF RAGE
SHINOBI
SPIDERMAN
STAR CONTROL
STARFLIGHT
TECHNOCLASH
THUNDERFORCE 2 ET 3
TECNOCOP
CHAKAN
CHUCK ROCK
DYNAMITE DUKE
DICK TRACY
DECAP ATTACK
DOUBLE DRAGON
DJ BOY
ESWAT
EMPIRE OF STEEL
FATAL REWIND
MADDEN 92
FANTASIA
FLICKY
MONTANA 2
GOLDEN AXE
GALAHAD
GROWL
GHOSTBUSTER
GHOUST N' GHOST
GAIARES
GAIN GROUND
TALMITS ADVENTURE
TOE JAM ET EARL
TOXIC CRUSADER
TRUXTON
TERMINATOR
TERMINATOR 2
TRAMPOLINE TERROR
TWO CRUDE DUDES
TURRICAN
TROUBLE SHOUTER
WRESTLE WAR
WARMSPEED
QUACKSHOT
OUT RUN 2019
TAZ MANIA
WONDER BOY 3
ZERO WING
WORLD LEADER GOLF
WORLD OF ILLUSION
TOKI
TALESPIN
TAZ MANIA
WONDER BOY 5
CAPRIATI TENNIS
SHADOW OF THE BEAST 2
SONIC 2
SUPER KICK OFF
ROLO TO THE RESCUE
ROAD RASH 1
NBA ALL STAR CHALLENGE
KLAX
LEMMINGS
G.LOC
GRAND SLAM
GOLDEN AXE 2
GREENDOG
GYNOUG
GALAXY FORCE 2
HOME ALONE
HELL FIRE
HARD DRIVIN'
JEWEL MASTER
JAMES POND 1
JAMES POND 2
JORDAN VS BIRD
KING OF THE MONSTER
KID CAMELEON
KRUSTY
SUPER REAL BASKET BALL
CRUE BALL
CASTLE OF ILLUSION
EVANDER HOLYFIELD
COOL SPOT
J.MADDEN 93
THE IMMORTAL
GLOBAL GLADIATOR
HIT THE ICE
HARDBALL
STREET OF RAGE 2
SPLATERHOUSE 2
SUPER MONACO GP
S.HIGH IMPACT
INDIANA JONES
F 22 INTERCEPTOR
AFTER BURNER II
ARIEL LA PETITE SIRENE
ANOTHER WORLD
BALL JACKS
EL VIENTO
BUBSY
BOB
STRIDER 2
NHLPA 93
NHL 94
JURASSIC PARK
DEADLY MOVES
BULLS/LAKERS
EA HOCKEY
STREET SMART
DRAGON REVENGE
ULTIMATE SOCCER
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER 2 C.E.
JAMES BUSTER DOUGLAS
SUMMER CHALLENGE
POWER MONGER
EUROP CLUB SOCCER

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 259 F TTC

DOUBLE DRAGON 3
ECCO LE DAUPHIN
DESERT STRIKE
FATAL FURY
TINY TOON
ABRAHMS BATTLE TANK
BASEBALL 2020
DUNGEONS ET DRAGONS
FLASHBACK
FAERY TALE
MIGHT AND MAGIC
MARBLE MADNESS
COLUMMS
ROAD RASH 2
RINGS OF POWER
SWORD OF VERMILLION
TURTLE NINJA 4
THUNDERFORCE 4
SPACE INVADERS 91
WINTER CHALLENGE
SUPER OFF ROAD
X.MEN
JUNGLE STRIKE
SON OF CHUCK ROCK
WIMBLEDON
F 1 FORMULA 1
NBA JAM
FIFA SOCCER
SONIC 3
SAMPRAS
TURTLE V
DRAGON BALL Z
NBA SHODOWN
LANDSTAIKER
ZOMBIES
BUBSY 2
DRAGON
ECCO 2'
MAXIMUM CARNAGE
PSG CHAMPION
MORTAL KOMBAT 2
TITI ET GROS MINET
ASTERIX
OLYMPIC GOLD

JEUX D'OCCASION 3 DO à 239 F TTC

SUPER STREET FIGHTER
ROAD RASH
PATAANK
NIGHT TRAP
ESCAPE MANOR
VR STALKER
SHOCK WAVE
MAC DOG MAC CREE 1 OU 2
WING COMMANDER
TOTAL ECLIPSE
WHO SHOT J. ROCK
SHADOW
THE HORDE
TWISTED
FIFA SOCCER
ALONE IN THE DARK
OUT THIS WORLD
WAY OF THE WARRIOR

Le Truc : n'oubliez pas d'indiquer des titres de remplacement pour le cas ou ceux que vous avez choisis ne seraient pas disponibles

3615 Consolplus

un choix Très agressif !

NOUVEAUTES MEGADRIVE

ROBINSON 95	395 F + 0F
NHL HOCKEY ALL STAR	395 F + 0F
THEME PARK	395 F + 0F
NFL QUATERBACK CLUB	395 F + 0F
STARGATE	395 F + 0F

TOP DU MOIS MEGADRIVE

STREET RACER	395 F + 0F
THOR LEGEND	429 F + 0F
SAMURAÏ SPIRIT (VF)	429 F + 0F
NBA JAM TOURNAMENT	449 F + 0F

149 F CASSETTES VHS

NOUVEAU ! DBZ EN FRANÇAIS SECAM

1 : GARLIC	149 F + 0 F
2 : LE ROBOT DES GLACES	149 F + 0 F
3 : LE COMBAT FRATICIDE	149 F + 0 F
4 : NAMEC	149 F + 0 F
5 : LA REVANCHE DE COOLER	149 F + 0 F
6 : 1000 GUERRIERS DE METAL	149 F + 0 F
7 : LES CYBORG LE REVANCHE	149 F + 0 F
8 : BROLY LE SUPER GUERRIER	149 F + 0 F

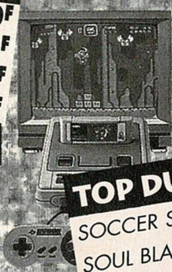
OU LES 4 POUR 449 F + 0 F

NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US

SUPER STAR SOCCER (US)	399 F + 0F
SUPER PUNCH OUT	449 F + 0F
DRAGON BALL Z 3 (VF)	469 F + 0F
NBA JAM TOURNOI	489 F + 0F

MEGADRIVE II

SEULE	590 F + 0F
+ 1 SONIC 2	690 F + 0F
+ 1 STREET FIGHTER	690 F + 0F
+ ROI LION	890 F + 0F



JEUX NÉO-GÉO CD

+ DE 20 Titres Dispo à partir de **389 F + 0 F**

NEWS : Street Hoop - View Point Agressor Dark Combat

TOP DU MOIS S. NINTENDO

SOCCER SHOOT OUT (VF)	449 F + 0F
SOUL BLAZER (VF)	449 F + 0F
FATAL FURY SPECIAL (US)	479 F + 0F
CHRONO TRIGGER (JAP)	999 F + 0F

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE SUR UN SERVEUR QUI BOUGE

- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

JEUX :

GAGNE DES SUPERS CADEAUX !!!

NOUVEAUTES 3 DO

QUARANTINE	395 F + 0F
RISE OF THE ROBOT	395 F + 0F
VIRTUOSO	395 F + 0F
MAGIC CARPET	395 F + 0F
PRIMAL RAGE	395 F + 0F
CLAYFIGHTER 2	395 F + 0F
HELL	395 F + 0F
DRAGONS LORE	395 F + 0F

SUPER NINTENDO

SEULE	590 F + 0F
+ MARIO	690 F + 0F
ou SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS	990 F + 0F
ou MARIO WORLD + MARIO ALL STARS	890 F + 0F
ou DONKEY KONG avec 2 manettes	1090 F + 0F

La 32 X 1290 F + 0 F

Le N° 1 de L'ANIMATION

32 X (Version Megadrive 1 et 2)	1290 F + 0F
NEO GEO CD + 2 pads (Pal ou NTSC)	3390 F + 0F
3 DO FZ 1 + 1 JEU Pal/50 Hz	2990 F + 0F
3 DO FZ 10 + 1 jeu Pal/60 Hz	3590 F + 0F
JAGUAR +1 PAD + 1 JEU	1990 F + 0F
PSX SONY	4490 F + 0F
SATURN + 1 jeu NTSC	4490 F + 0F
SATURN + 1 jeu PAL	4790 F + 0F

MATERIELS GARANTIS 1 AN

JEUX PSX ET SATURN

Tous les titres dispos à partir de **489 F + 0F**

TOUTES LES CONSOLES D OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

MEGADRIVE à partir de	399 F + 0F
SUPER NINTENDO à partir de	449 F + 0F
NEO GEO à partir de	990 F + 0F
JAGUAR + 1 pad + 1 jeu à partir de	1590 F + 0F

JAPANIMATION

Eclate toi sur :

- RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS

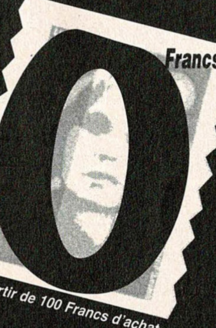
- CDV - VHS - ART BOOKS...

+ de 3000 mangas en stock !

(frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs)

Les frais de port : c'est nul !

3615 Consolplus



0 Francs*

Depuis 4 ans déjà ...

petits prix + port gratuit

=

Les moins chers de France

* à partir de 100 Francs d'achat

Le serveur costaud comme un Sumo

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — TOTAL

COORDONNÉES	REGLEMENT
Nom :	☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
Prénom :	☐ CARTE BANCAIRE
adresse :	Expire fin
Ville :	☐ CONTRE REMBOURSEMENT(rajouter 30 F)
Code Postal	JP 40

* frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 03

あにめぱど

Paris s'éveille

Enfin, y a pas que Paris, mais c'était juste histoire d'avoir un chapeau honnête genre "Le Monde" ou encore "Télérama". Ben oui, j'aimerais bien un jour recevoir un 7 d'Or, pas vous ? Pour ça, y va falloir que j'évite de travailler à TF1... Parce que ces derniers temps... Bien sûr, nous ne sommes pas là pour parler de ma gloire personnelle (si peu importante, que je vous écris d'une cave humide où mes seules relations de travail sont les rats)... Mais c'est fini, ces parenthèses ! Bon donc, on atteint une vitesse de "croisière-s'amuse" au niveau de l'animation japonaise. L'info arrive régulièrement et officiellement jusqu'à nous, grâce aux quatre distributeurs de la branche "Loisirs jap" en France, à savoir Glénat pour le support papier, et IDE, Kaze, PFC-Manga Video pour le support magnétique aussi appelé K7 Vidéo. Ce mois-ci, c'est IDE qui s'y colle avec les derniers titres Dragon Ball Z, et les nouveautés Borgman 2058 et Slow Step. Du côté papier, février-mars sera l'occasion pour Glénat de sortir de nouveaux titres, sans compter la suite de ce qui existe déjà. Bonne lecture !
Greg et Oliv'gotoon

LES BOULES DU DRAGON Z

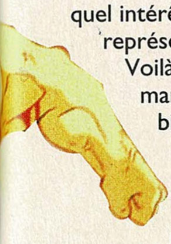
(HÉ OUI, C'EST EN FRANÇAIS !)

Suite et fin en attendant la traduction prochaine des volumes tout juste sortis sur le marché japonais. Tous les titres chroniqués ici seront disponibles lorsque vous lirez ladite chronique.

LES MERCENAIRES DE L'ESPACE

Dans ce film, qui est le neuvième mettant en scène les héros de Dragon Ball Z (et non O.A.V. comme s'acharnent à le dire certains), l'équipe est allégée de son pilier Son Gokuh. Chronologiquement, en effet, Son Gokuh est mort au moment où ce film fut diffusé dans les cinémas au Japon. Voilà pourquoi on ne l'aperçoit qu'avec une auréole sur la tête. Pour ce qui est de l'histoire, elle est assez simple à comprendre : une compétition de combats vient de s'ouvrir, un tournoi d'arts martiaux, si vous préférez (NDLR : Tiens ? C'est original, vue la série !), et bien entendu, nos amis de la Dragon Team vont s'y inscrire. Tout se passe bien dans le meilleur des mondes, jusqu'à ce qu'interviennent, dans cette gentille compétition sportive, le méchant Bojack et ses méchants alcooliques. Hein, acolytes ? C'est pareil ! Bref, ces braves gens un peu méchants viennent de s'échapper d'un endroit où l'on avait jugé bon de les enfermer. Bien évidemment, ils sont tous très puissants, car

ad



quel intérêt pour un méchant de ne représenter aucun danger, hein ? Voilà, la trame est classique, manichéenne, mais on s'amuse bien à la vision de ce film dynamique aux 50 minutes bien remplies en belles images rapides, tout comme il faut pour plaire aux fans. Stendhal aurait sûrement apprécié.

LE PERE DE SON GOKUH

Voici un téléfilm nous parvenant en vidéo directement sans passer par la case TF1, qui nous narre un chapître inconnu de Dragon ball Z : DBZ avant DBZ. On y apprend ainsi de quelle manière le père de Son Gokuh, Badack le général des forces sayennes, est devenu le détenteur d'un pouvoir lui permettant de lire l'avenir, d'être l'instigateur d'une révolution contre Freezer, le tyran qui les manipule et qui vient d'assassiner leur roi. Bien évidemment, dans ce film, les scènes de combat sont de rigueur, mais le principal intérêt de l'histoire vient sans doute de ce qu'elle se situe antérieurement dans le temps à ce que l'on connaît déjà. Ainsi, en donnant de plus solides bases référentielles à cet univers coloré qu'est Dragon Ball Z, cette histoire permet-elle de mieux s'y retrouver dans les embrouillaminis de

LES SORTIES DU MOIS

Traduit en français pour la joie des amateurs, la mode de la bande dessinée japonaise se confirme lorsque l'on aperçoit le catalogue impressionnant, pour 1995, du pionnier de ce genre d'adaptations, Glénat.

Nouveautés :

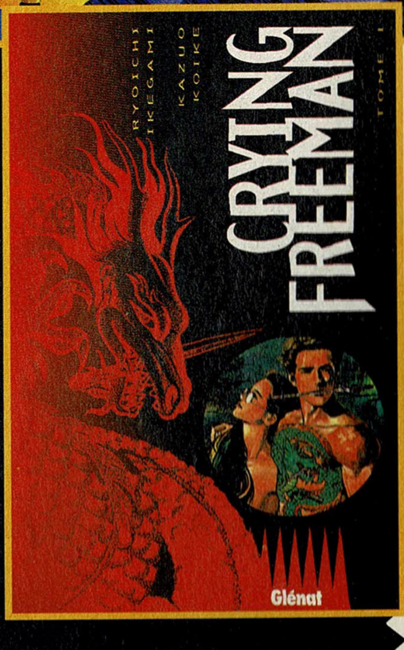
- SAILORMOON "MÉTAMORPHOSE".

Désirant toucher le public par des héros déjà connus grâce à la télévision, on relance donc ce qui avait été fait avec Ranma 1/2 et Dragon Ball avec Sailormoon, un dessin animé bien connu de la plupart d'entre nous (et vous). C'est ainsi que vous pourrez suivre les aventures naïves et rafraîchissantes de Bunny Tsukino, jeune étudiante maladroite, godiche et immature (mais cependant héroïne), qui va cependant hériter de grands pouvoirs afin de mettre un terme aux agissements d'une bande de démons désireux de voler l'énergie de la Terre par des moyens aussi divers que détournés. Avouons-le franchement, si vous cherchez une bande sérieuse, ce n'est pas de ce côté-ci qu'il va falloir chercher. Nous sommes ici plutôt en présence d'une espèce de parodie de héros masqués, où les divers personnages ne se prennent pas vraiment au sérieux. Ou plutôt si, mais il y a environ une dizaine (à peine) de "bons mots" de l'héroïne gaffeuse par page. Autant dire que cela nuit au sérieux (mais après tout, en faut-il un ?) de cette bande dessinée. Molière aurait sûrement apprécié.

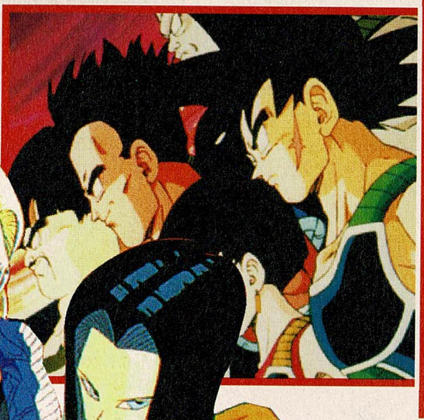
- STREET FIGHTER 2

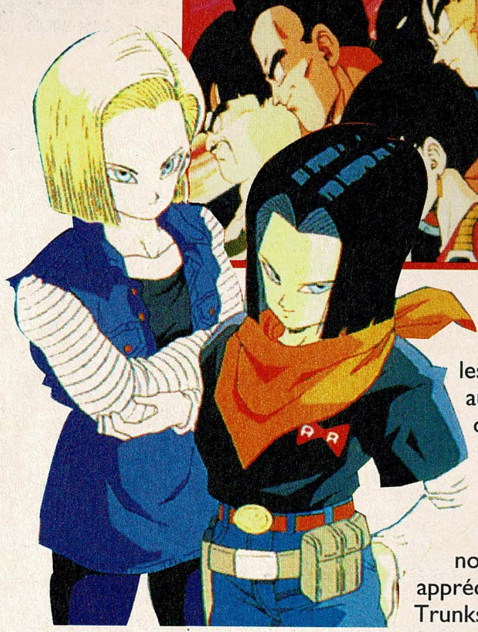
Edité au Japon par la Tokuma Shôten qui est le même éditeur que pour les bandes dessinées Cosmic Fantasy et Jelly Boy (deux jeux vidéo connus des plus branchés d'entre vous), Street Fighter 2 est donc le prolongement logique d'un titre à succès. Après les adaptations en produits dérivés, posters, T-shirts et autres, cela va sans dire. Fort heureusement pour nous, et contrairement au Comics (BD américaine) le résultat est bien loin d'être mauvais. D'un trait tout à fait plaisant et d'une coloration très honnête pour un manga (on est quand même pas au niveau d'Akira, mais bon...), cette bande dessinée est finalement assez plaisante et conviendra parfaitement aux amateurs du jeu qui aiment à retrouver leurs personnages favoris dans leurs situations non moins favorites. C'est quand même un peu du "réchauffé commercial", mais cela se laisse lire sans grande prétention. Ronsard aurait sûrement apprécié.

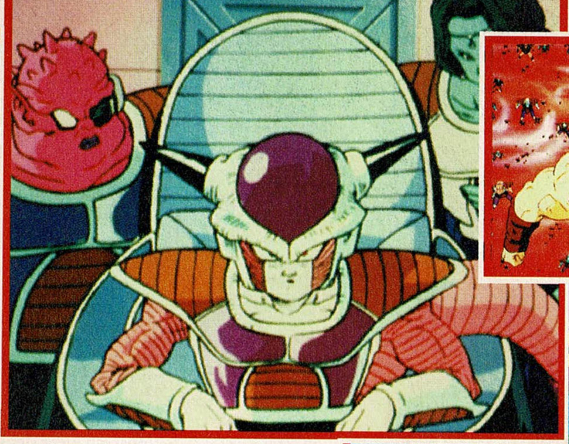
- CRYING FREEMAN.

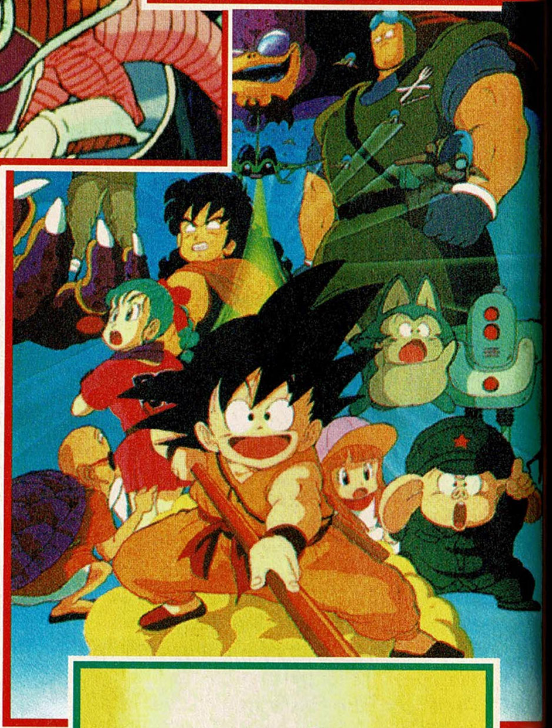


Le manga le plus fameux d'Ikegami et Koike est en passe de connaître en France aussi un succès assez conséquent. En effet, avant "Sanctuary", une bande dessinée très sérieuse sur l'univers politico-mafieux, et après "Mai the Psychic Girl" dont le titre veut tout dire, ce duo spécialiste de l'hyper-réalisme fantastique (contradictoire, hein ? et pourtant...) avait lancé cette histoire plutôt intéressante et originale. Jugez-en plutôt : un brave potier est engagé, bien malgré lui, par la mafia chinoise pour devenir un assassin. Entraîné par les plus grands maîtres en combats et armes blanches, il tient son surnom du fait qu'après chaque meurtre, il verse des larmes. Il sera un jour aperçu par une jolie peintre japonaise qu'il devra éliminer. Malheureusement pour lui, ils tomberont follement amoureux l'un de l'autre et devront courir un peut partout pour éviter à la fois la mafia chinoise qui veut récupérer son homme, les Yakusas japonais voulant venger leurs frères, et la police japonaise désirant retrouver la jolie peintre. Un classique du genre, on aime ou on n'aime pas, mais à réserver aux plus âgés d'entre vous, pour une question de sensibilité. Boris Vian aurait adoré.









personnages qui se connaissent sans se connaître. Un achat indispensable pour les fans, ainsi que pour Saint-Exupéry qui aurait sûrement apprécié (NDTSR : Là, j'en doute... m'enfin...).

L'HISTOIRE DE TRUNKS

Autant le téléfilm précédent nous projetait-il dans le passé, autant celui-ci nous emmène-t-il dans un futur peu appréciable. En effet, dans ce futur-là où le jeune Trunks est âgé de 13 ans, les cyborgs ont vaincu les humains (coucou Terminator 2 !) et ils s'amusent à tout détruire, n'ayant plus de directives. Leur ordre premier était de détruire Son Gokuh. Celui-ci mort, ils continuent de vivre sans but, et donc, pour passer le temps, ils font tout sauter. Son Gohan, 35 ans environ, seul survivant de la Dragon Team, va entraîner Trunks dans le but de combattre à deux les cyborgs. Malheureusement, Trunks est encore trop jeune et trop faible. Son Gohan va devoir se débrouiller seul... la suite vous la connaissez tous. Incapable de détruire les cyborgs par lui-même, Trunks va remonter dans le temps pour prévenir ses camarades morts dans le futur, du danger que représentent les cyborgs. Une belle note d'espoir pour un sombre téléfilm... comme l'était le précédent, après tout. George Sand aurait sûrement apprécié.

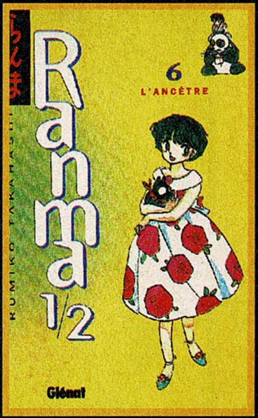
BORGMAN 2058

Jusque-là, on connaissait AK Video à travers les fameux films de Dragon Ball Z en français, mais ils nous avaient prévenus depuis un moment qu'ils ne comptaient pas s'arrêter là et que sortiraient par la suite d'autres dessins animés, pas forcément aussi connus et en version japonaise sous-titrée en français. Ce sera chose faite à la fin du mois de mars, avec deux premières cassettes qui inaugurent la Collection Japanimation.
Borgman 2058 se déroule en... l'an 2058 (bravo, quel talent !). Tout commence lorsque des événements étranges, voire bizarres, ont lieu dans la grande ville de Magalo City. Des rats et autres bestioles mutantes du même style sèment la terreur en attaquant les pauvres habitants. On vient d'en repérer dans un bâtiment, et Ken, un jeune policier se rend sur place pour tenter de comprendre la chose. Mais il est alors mystérieusement et violemment attaqué. Un peu plus tard, on le retrouve à l'hôpital, ses jours ne sont plus en danger et pour cause, il est devenu un Borgman, c'est-à-dire un être cybernétisé. Chuck, le chef de l'institut Katsura qui a mis au point le Borgman, lui demande s'il veut bien rejoindre son équipe composée de la belle Sarah et du balaise Kurtz. Au début, Ken va refuser, préférant rester tranquille auprès de sa sœur Elisa, mais lorsque celle-ci sera kidnappée par celui qui contrôle toutes les vilaines

Les sorties courantes :

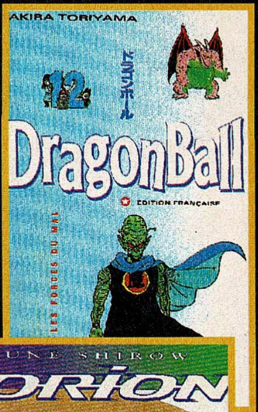
- Ranma 1/2 volume six

La suite encore et toujours. Une série d'albums maintenant bien connus du grand public. Ici, Ranma va devoir combattre Ryoga ayant été entraîné par la grand-mère de Shampoo, puis échapper à un mariage forcé en combattant selon le rituel technique du "combat du thé vert". Rousseau aurait sûrement apprécié.



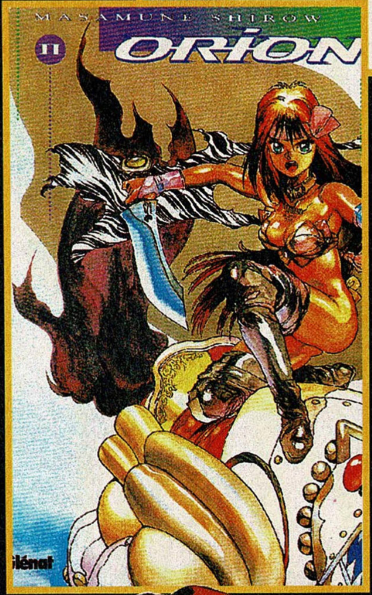
- DRAGON BALL VOLUME 12

Titre-phare des éditions Glénat, Dragon Ball en est à son douxième volume en ce début de février. Au sommaire de ce volume donc, la fin du combat qui oppose Son Gokuh et Tenshin-Han au tournoi des arts martiaux, puis l'apparition de Picolo et la rencontre de ce dernier avec Son Gokuh. Avec, comme d'habitude les habituelles batailles qui ont tant fait la réputation d'Akira Toriyama au niveau du rendu de rapidité dans les scènes d'action. Descartes aurait sûrement apprécié.



- ORION TOME 2

S'il est une bande dessinée japonaise qui, malgré sa traduction, reste encore complexe à lire, c'est bien Orion. Sous une intrigue basée sur la religion et la science qui en a découlé (la psycho-science), Masamune Shirow nous livre ici un combat pour le contrôle du pouvoir des dieux par de "bêtes" humains. Ainsi, ceux d'entre vous qui connaissent un minimum la mythologie japonaise et le bouddhisme, seront assez surpris de retrouver certaines personnalités, comme Susano-ô et Amaterasu, par exemple. Les formules employées lors des discussions sont ponctuées de termes religieux (shakras, mantras et autres bouddhisteries), et les explications "théologico-scientifiques" ne sont pas là pour nous éclaircir beaucoup, occidentaux que nous sommes. Heureusement, c'est une bande dessinée qui peut se lire à deux vitesses, et dans ce cas cela devient un produit de consommation moyen. Mais ce serait du gâchis, surtout lorsque l'on connaît l'amour de Shirow pour truffer ses planches de réflexions sur la question posée par le scénario. Ici, une réflexion sur l'homme et la religion, par exemple, ou le pouvoir qui corrompt l'homme peut-être ? De toute façon, Rabelais aurait



bestioles, il n'aura plus d'autre choix que d'accepter.
Un scénario qui n'a rien de sensationnel, c'est vrai, mais auquel on se laisse prendre, surtout quand c'est en français. En plus, les trois épisodes de cette série sont rassemblés sur cette cassette. Alors, que demander d'autre ?

ANNÉES DE SORTIE : 1993
DURÉE : 3 X 30 MIN
RÉALISATION : YASUSHI MURAYAMA (COMPILER, HUMMING BIRD)
DESSINS : MICHITAKA KIKUCHI (SILENT MOBIUS, DETONATOR ORGUN, PROJECT ZEORYMER)
PRODUCTEUR : TOHO, ASHI PRODUCTION

SLOW STEP

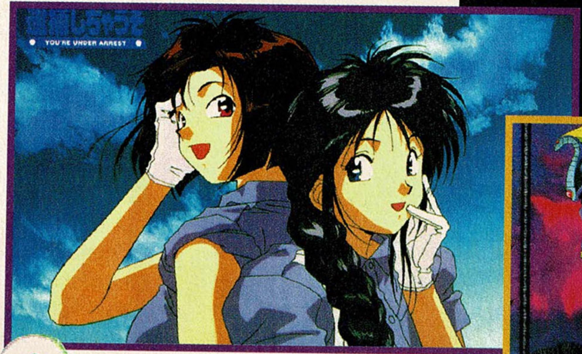
En voyant les photos, vous vous dites : "Mais j'ai déjà vu ça quelque part, c'est pas passé sur la Une ou sur la Cinq ?". Pas étonnant, ce dessin animé est tiré d'un manga d'un des auteurs japonais les plus célèbres, Mitsuru Adachi. En France, on se souvient tous de Théo ou la batte de la victoire (Touch), une vie nouvelle (Hi atari riyoko) ou Tommy et Magali (Miyuki). Slow Step a été adapté au Japon en cinq épisodes de 45 minutes chacun pour la vidéo, et cette première cassette en contient deux (il y aura trois volumes en tout). Comme dans presque tous les mangas de Mitsuru Adachi, il va y avoir du base-ball (enfin, ici c'est plutôt du soft-ball) et un peu de sentiments. Jugez-en plutôt : c'est l'histoire de Minatsu Nakazato, lycéenne et championne dans son club de soft-ball. Un jour, elle est le témoin d'un accident où les coupables, une bande de délinquants, ont pris la fuite. Malheureusement pour elle, ils savent qu'elle les a vus, et pour sortir tranquille dans son quartier, elle se déguise. Mais voilà, son déguisement est tellement réussi, que même ses voisins de quartier ne la reconnaissent plus, et sans vraiment le vouloir, elle va quasiment mener une double vie et engendrer un tas de quiproquos.
Une histoire très prenante, mais il faut dire que cet auteur est très fort pour créer des personnages attachants (malgré leurs oreilles en forme de potiches grecques...). Vivement le second volume !

FICHE TECHNIQUE
ANNÉES DE SORTIE : 1992
DURÉE : 4 X 30 MIN
AUTEUR : MITSURU ADACHI (THÉO, UNE VIE NOUVELLE, TOMMY ET MAGALI)
RÉALISATION : KUNIHIKO YUYAMA (GIGI, SOUS LE SIGNE DES MOUSQUETAIRES, USHIO & TORA)
DESSINS : TOKUHIRO MATSUBARA (USHIO & TORA, PRINCESS MINERVA)
PRODUCTEUR : TOHO, OK KIKAKU

YOU' RE UNDER ARREST

Il y a eu tellement de nouveautés françaises ces derniers temps, qu'on ne trouvait même plus la place de vous présenter quelques nouveautés encore inédites chez nous. Mais nous allons vite réparer ça en vous présentant You're Under Arrest (ou Taioh shichauzo en japonais, vous choisissez), une série de quatre épisodes qui sort depuis décembre 1994 en vidéo.

Ce dessin animé s'inspire d'une BD d'un auteur très en vogue en ce moment, Kôsuke Fujishima, à qui on doit les belles déesses de Aa megami-sama, le tout dessiné et animé par Atsuko Nakajima, qui fait déjà de l'excellent travail sur Ranma 1/2. Ça commence bien ! Vous ajoutez ensuite le réalisateur du second film de Ranma, et vous obtenez une série vraiment très soignée. Les personnages sont bien dessinés, les décors et les méchas également (les voitures et les motos dont l'auteur est grand amateur), et surtout l'animation est très impressionnante avec une multitude de plans "tournants" (vous savez, quand la caméra tourne autour d'un objet ou d'un personnage), des plans en général très long à réaliser.

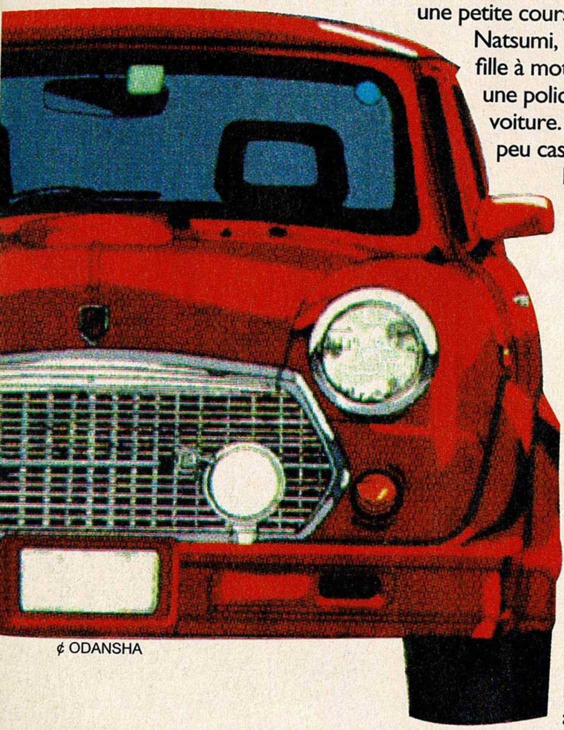


© KODANSHA

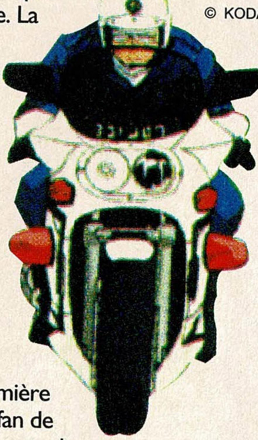
© TOEI ANIMATION

Et l'histoire dans tout ça ? Elle débute par une petite course entre Natsumi, une jeune fille à moto, et Miyuki, une policière en voiture. L'une est un peu casse-cou, l'autre plus sage. La première est fan de motos, et la seconde une experte en mécanique. Lorsque Miyuki arrête Natsumi après qu'elle ait commis un grand nombre d'infractions, elle ne sait pas encore qu'elles vont devenir coéquipières et former ainsi un duo de choc. Leur première mission va être d'arrêter un chauffard qui circule dans une mini rouge et qui leur a lancé un défi par radio, à savoir trouver l'endroit où il a posé une bombe avant qu'elle n'explose. Rassurez-vous, tout finira bien.

Une série bien sympa en résumé. Actuellement, les deux premiers volumes sont disponibles en import du Japon, et le troisième sort ce mois-ci.



¢ ODANSHA



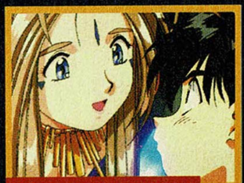
© YUZO TAKADA/NAS

FICHE TECHNIQUE
ANNÉES DE SORTIE : 1994/1995
DURÉE : 4 X 30 MIN
AUTEUR : KOSUKE FUJISHIMA (AA MEGAMI-SAMA)
RÉALISATION : KAZUHIRO FURUHASHI (RANMA 1/2 FILM 2, FATAL FURY2)
DESSINS : ATSUKO NAKAJIMA (RANMA 1/2)
PRODUCTEUR : KODANSHA, BANDAI VISUAL

FLASH

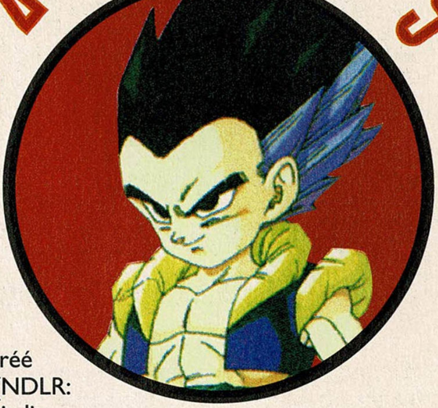
- Memories, la BD de Katsuhiro Otomo (Akira) devrait être son prochain grand film prévu pour 1996.
- Après le succès du film, Street Fighter II (le dessin animé) devrait être dans les mois prochains une série TV.
- Rulala, c'est le nom de la fille de Junta qui vient elle aussi du futur dans le cinquième et dernier volume de la BD DNA2 de Masakazu Katsura, mais aussi dans la première OAV sortie en vidéo.
- Sakuragi Hanamichi, le héros de Slam Dunk s'est quasiment rasé la tête pour le troisième film qui sort en mars.
- Dragon Ball Vol.40 sortira au Japon ce mois-ci.
- Retour de Pike Han (Paul Couhan) et de Freezer dans le douzième film de DBZ qui sort ce mois-ci au cinéma au Japon.
- Trois nouvelles OAV de Ranma 1/2 sont en préparation. En attendant, le troisième film sortira en vidéo à l'import en avril.
- Sortie en vidéo-cassette japonaise des premiers épisodes TV de Macross 7 et de Blue Seed (de Yuzo Takada, auteur de 3x3 Eyes).
- Fatal Fury, l'anim, sortira prochainement en version doublée aux USA chez Viz Vidéo.
- Sortie en PAL et en anglais à la fin du mois du superbe film de Ninjas Jubei Ninpucho en Angleterre chez Manga Vidéo sous le titre de Ninja Scroll.
- Retour de Fly alias Dragon Quest en France sur TF1 le mercredi matin.
- Le tourbillon noir (Dark Water) est une série américano-japonaise qui arrive sur France 2.
- Striker sortira en librairie chez Glénat en avril.
- Tonkam vidéo devrait sortir les OAV de Aa megami-sama en version sous-titrée française vers avril.
- Kaze Animation commence à penser doublage au lieu du sous-titrage. La première cassette doublée pourrait sortir vers avril.
- Ranma 1/2 Vol.2 sortira fin mars avec les épisodes 3 et 4.
- Prochaines cassettes doublées en français de chez Manga Vidéo fin avril avec deux nouveaux titres. Parmi les dessins animés envisagés, Doomed Megalopolis, 3x3 Eyes, Wicked City.
- Les films 10 et 11 de Dragon Ball Z (le retour de Broly et Bio-Broly) sortiront aussi en version française chez AK Vidéo avant la fin de l'année.
- AK Vidéo, toujours, vient d'acheter les droits du film Darkside Blues d'après une histoire de Hideyuki Kikuchi (Wind of Amnesia, Wicked City).

NINJA SCROLL



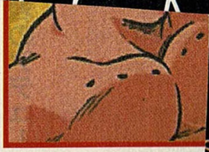
AA-MEGAMI-SAMA

DBZ NEWS

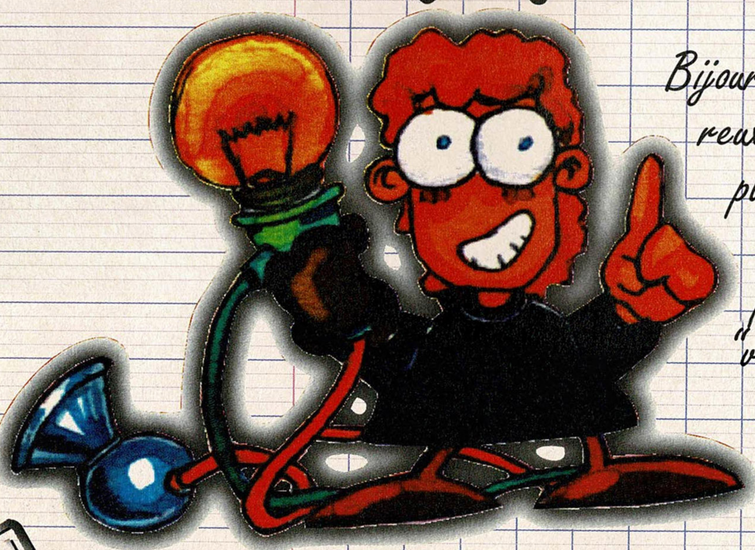


BOO LES VILAINS !

Aujourd'hui, nous avons décidé de vous parler du démon Boo. Qui est-il ? Il est au centre de toute l'histoire, c'est un démon créé par un sorcier du nom de Bibidi (NDLR: Bibidibi ou bidi bidibule ?) qui fut jadis emprisonné dans un œuf par cinq Kaioh-Shin. Malheureusement, ce combat coûta la vie à quatre d'entre eux et maintenant il ne reste plus que celui que l'on connaît. Mais voilà que Babidi, le fils de Bibidi veut libérer Boo. Pour cela, il lui faut de l'énergie qu'il va chercher au tournoi des art martiaux et en faisant affronter nos amis à toutes sortes d'adversaires. Finalement, le démon se réveillera, mais quelle surprise de voir ce gros personnage tout rond et tout rose : ne vous méprenez pas, il est très fort, et son attaque préférée consiste à transformer ses victimes en bonbons et friandises et à les avaler ensuite. De plus, son corps, qui ressemble à un gros chewing-gum, lui permet d'éviter tous les coups. Enfin, il finira lui aussi par se transformer, pour devenir Majin-Boo beaucoup plus agressif et plus maigre, et tellement fort qu'on le surnomme aussi Power. Là, ça ne rigole plus du tout, car figurez-vous qu'en ce moment au Japon, il a réussi à éliminer tout le monde : Végéta, Piccolo, Gotenks (la fusion de Goten et Trunks), Gohan et même (attention car ça c'est du scoop !)... Gogéta (résultat de la fusion entre Goku ... Mais alors, qui va sauver la terre ?



Les Astuces de



Bijour amis Joypadeux, astucieux, aventureux, moyenâgeux. En ce mois de mars plein de giboulées. Voici votre rasade mensuelle d'astuces et de cheats pour vous guérir de vos défaites "vidéogamesques". Avouez que vous les attendiez, hein ? Alors régalez-vous bien, et rendez-vous le mois prochain.

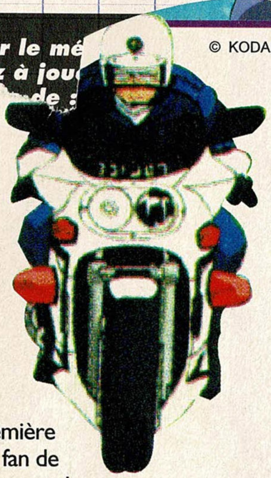
STEF

DOOM (32X)

Avec un pad à 6 ...

Pour avoir le mé...
...mencez à jou...
...de ...

¢ ODANSHA



© KODANSHA

première est fan de motos, et la seconde une experte en mécanique. Lorsque Miyuki arrête Natsumi après qu'elle ait commis un grand nombre d'infractions, elle ne sait pas encore qu'elles vont devenir coéquipières et former ainsi un duo de choc. Leur première mission va être d'arrêter un chauffard qui circule dans une mini rouge et qui leur a lancé un défi par radio, à savoir trouver l'endroit où il a posé une bombe avant qu'elle n'explose. Rassurez-vous, tout finira bien.
Une série bien sympa en résumé. Actuellement, les deux premiers volumes sont disponibles en import du Japon, et le troisième sort ce mois-ci.

FICHE TECHNIQUE
ANNÉES DE SORTIE : 1994/1995
DURÉE : 4 X 30 MIN
AUTEUR : KOSUKE FUJISHIMA (AA MEGAMI-SAMA)
RÉALISATION : KAZUHIRO FURUHASHI (RANMA 1/2 F... FURY2)
DESSINS : ATSUKO NAKAJIMA (RANMA 1/2)
PRODUCTEUR : KODANSHA, BANDAI VISUAL

© YUZO T...

EARTHWORM JIM SNES

Si le code fonctionne, vous aurez droit à une photo de toute l'équipe de programmeurs.

Who's next...

SOL

SOLUTION COMPL

Soleil it be... Ouais, super, génial, formidable, excellent, j'en passe et des meilleures ! Eh oui, Joypad ne vous laisse pas dans l'embarras. Jamais. Soleil est à peine sorti en version française que nous vous proposons déjà la solution intégrale dans ce numéro. Vous ne pourrez plus avoir d'excuse désormais pour ne pas finir ce magnifique jeu d'arcade/aventure. Allez, enfilez vos collants de troubadour, c'est parti !

TRAZOM

1 DÉCOUVREZ LE NOUVEAU MONDE ET DEVENEZ UN HÉROS !

LE COMMENCEMENT !

Parlez à tout le monde dans le village ainsi qu'aux personnes qui se trouvent sur le terrain de jeu sur votre gauche. Revenez parler au Roi, et aux autres personnes se trouvant dans le Château. Il vous annonce qu'il vous donnera "l'épée sacrée" une fois que vous aurez récupéré les trois médailles au camp d'entraînement de Rafflesia. Partez sur le champ à la Vallée des Dahlias, histoire de vous faire un peu d'argent, car vous en aurez besoin pour payer le "lanceur d'épée" à Rafflesia. Il vous en coûtera 20 Malins. Faites le parcours "débutant" et revenez à la Vallée des Dahlias. Lancez votre épée sur les deux carrés munis de croix, et laissez-vous tomber sur la maison. Battez le Boss (très facile) puis parlez à la Grand-Mère qui vous dira d'aller voir la voyante à Soleil (à gauche). Elle vous racontera sa vie, mais surtout vous découvrirez un nouveau pouvoir, comme elle vous l'avait prédit ! Vous pouvez désormais comprendre le langage des animaux et des plantes. À Soleil, allez maintenant parler à votre chien qui va vous suivre. Avec lui, retournez en haut de la Vallée des Dahlias, puis dialoguez avec le lapin qui va vous apprendre à sauter. Vous pouvez maintenant aller chercher la médaille d'argent à Rafflesia. Près du lapin, allez vers le haut : vous vous retrouvez à la Plage Anémone. Allez au village Nénuphar, puis sur la cabane de gauche, sautez trois fois devant la porte de Papajumbo. Il vous apprendra à porter des objets. Vous pourrez en même temps louer un chat pour 50 Malins. Vers le haut, arrangez-vous pour aller tout à fait vers le nord, et aidez-vous de la planche en la lançant dans l'eau. Sautez sur la tête jaune qui remonte à la surface. Affrontez la Pieuvre et récupérez Toto le pingouin. Au village, parlez à nouveau avec les gens. Dirigez-vous vers Fleur de Feu.

FLEUR DE FEU

Dans cet endroit lugubre, utilisez votre épée avec le pingouin, sur la lave qui vous barre la route. Continuez votre chemin jusqu'à Fleur Brûlée, et rencontrez le Boss Balourd qui se divise. Suivez le morceau qui clignote et frappez-le. Une fois vaincu, Ciel, l'écureuil volant qu'avait avalé Ba-

LEIL

E SUR MEGADRIVE

lourd, se joint à vous. Grâce à lui, votre épée peut désormais rebondir sur les murs. Allez à Iris.

VILLAGE IRIS 1

Utilisez l'écureuil pour passer la forêt d'arbres (récupérez une "Pomme d'or" au passage), puis, arrivé au village, parlez à tous les habitants. Allez parler à la fleur en haut. Allez encore sur votre droite et courez face au guépard. En gagnant la course, il se joindra à vous. Maintenant, vous pouvez faire le saut avec élan. Profitez-en pour faire un saut (ha ! ha !) à Rafflesia pour récupérer la médaille d'or. De retour à Iris, vous apprenez qu'il faut que vous alliez à la Tour de Babel car les humains ne peuvent plus se comprendre, à cause d'un sortilège. Sur votre droite, sautez au-dessus du trou géant. Vous êtes transformé en glaise ! Allez voir Ma' Glaise en bas à gauche, tout en évitant Amon qui s'avère être un redoutable chasseur de monstres ! Allez voir Klin, puis de nouveau Ma' Glaise. Sautez dix fois au centre de l'étoile sur votre droite, puis allez voir la sorcière en haut. Résolvez la mini-énigme dite "de la chèvre, du loup et du chou" comme suit : 1/ emmenez la chenille à gauche ainsi que la poule, 2/ emmenez à nouveau la chenille à droite puis la fleur à gauche. 3/ enfin, emmenez la chenille à gauche. La sorcière va vous rendre votre forme originelle, et la chenille, inutile pour l'instant, se joindra à vous. Sortez par le bas, en direction du Désert de Camélia.

DÉSERT DE CAMÉLIA 1

Dans le désert, faites un peu marcher vos méninges en déplaçant les blocs comme il faut, et allez dans la petite oasis où vous pourrez louer Roussette la chauve-souris pour 100 Malins. Parlez au dinosaure, puis ressortez par le bas. Rendez-vous à la Tour de Babel. Tintintin !

TOUR DE BABEL 1

Empruntez l'ascenseur, puis, arrivé au sommet, grimpez sur la liane. Cette dernière s'avère être en fait un Boss. Pour le battre, adoptez la tactique de l'homme patient : attendez qu'il découvre son cœur pour frapper dessus à de nombreuses reprises. Il vous dira qu'il faut que vous trouviez une plante qui vous permettra d'accéder plus haut. Retournez dans le Désert de Camélia.

DÉSERT DE CAMÉLIA 2

Revenez voir le dinosaure sur votre gauche, puis parlez lui à deux reprises. Pris de remords, il se joindra finalement à vous. Ouf ! grâce à lui, vous pourrez traverser les étendues d'eau sans risquer la noyade.

CHATEAU FREESIA

Juste avant de pénétrer dans le château, allez vers le lion en bas. Aidez-vous de l'écureuil pour enclencher le mécanisme qui le libèrera. Il se joindra à vous. Utilisez-le pour battre tous les monstres se trouvant à l'intérieur. Il suffira de concentrer la puissance de l'épée pour y parvenir. Arrivé à une salle pleine de pingouins, parlez deux fois à celui qui se trouve sur la gauche. Il remettra votre jauge à fond à chaque fois que vous reviendrez le voir. Prenez toutes les téléportations, puis sautez la grande crevasse, sans oublier de délivrer cet abruti d'Amon de sa glace. Frappez les bêbêtes roses sur les pierres démunies de levier. Retournez en arrière jusqu'à trouver l'antre du Boss. Pour le battre, utiliser alternativement le lion puis le pingouin. Un chaud et froid en quelque sorte. Sortez en détruisant l'arbre glacé qui se trouve complètement sur votre gauche. Vous pouvez maintenant vous rendre au mythique Temple Racine !

TEMPLE RACINE

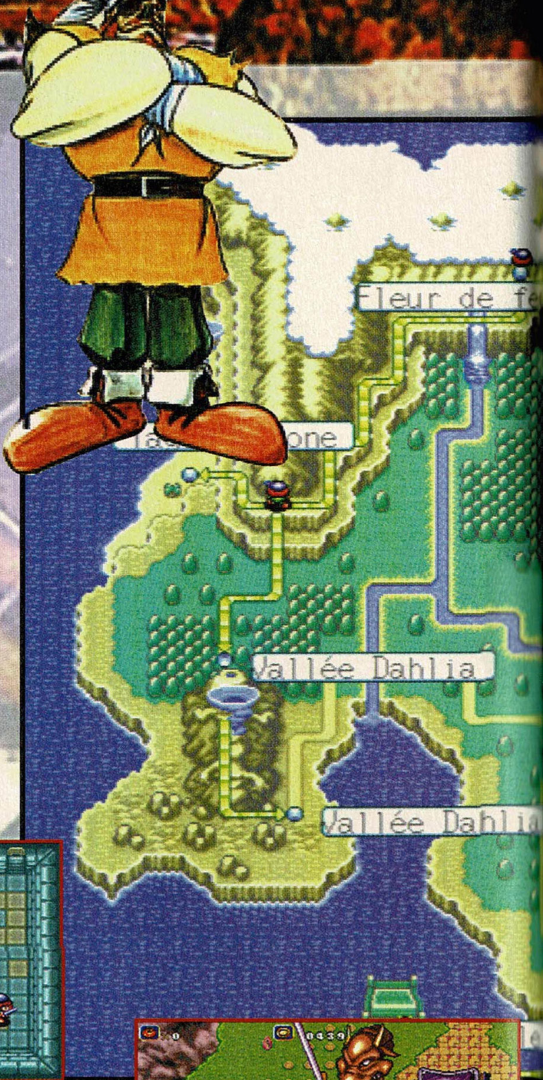
Dans ce Temple englouti par les eaux, il suffit juste de déplacer quelques blocs vers les poissons lanceurs de bulles, pour être sûr de passer sans encombre. Empruntez les plates-formes mouvantes, puis continuez sur votre droite : vous découvrirez une "Pomme d'Or". En haut à gauche, se trouve le Boss Leviathan. Récupérez la plante magique. L'image de votre mère apparaît soudainement. Il s'en sert comme bouclier, le traître ! Repoussez tous ses assauts en lançant votre épée sur lui-même et sur ses projectiles, vous en viendrez facilement à bout. Il se joindra finalement au groupe. Il faut maintenant partir de ces lieux désormais vidés d'eau : allez sur votre droite. Sautez au-dessus du trou et sortez. Revenez maintenant à la Tour de Babel.

TOUR DE BABEL 2

Arrivé au pied de la Tour, la chenille se transforme en Chrysalide. Vous la retrouverez plus tard dans le jeu. Comme par hasard, l'ascenseur est en panne. Il faudra que vous vous tapiez les euf étages qui vous séparent du sommet, à pied ! Soit autant de casse-tête à chaque étape. Rien de bien difficile, mais juste deux conseils : ne ressortez jamais d'une salle sous peine de recommencer la manœuvre, et sauvegardez souvent. Arrivé sur le toit, vous plantez la graine et grimpez vers le Paradis...

AU PARADIS

Parlez à tous les trépassés et dirigez-vous vers le haut. Pour ce véritable labyrinthe suspendu, vous devrez arriver à un endroit où se trouve un bouton rouge. Surtout, ne sautez pas sur la droite à ce moment-là ! Actionnez juste le mécanisme et franchissez la porte du haut. Faites alors apparaître une flèche sous l'abondant feuillage, puis sautez dans le vide (souvenez-vous : "Le pénitent est humble devant Dieu") : des plates-formes apparaissent ! Même opération plus au nord. Pour passer le miroir qui vous fait face, l'astuce est de le traverser avec Pilou, votre chien ! Arrivé à une grande plate-forme suspendue (c'est très beau, d'ailleurs !) vous devrez sauter sur des boutons se trouvant en bas (à droite et à gauche) ainsi qu'en haut (à droite et à gauche également). Battez ce monstre résistant, en restant bien éloigné de lui. La punition divine est maintenant terminée : les Hommes peuvent



de nouveau se comprendre ! Alléluia !!

BABEL PAPILLON

De retour à la Tour, parlez deux fois à l'ouvrier : la Chrysalide est maintenant Papillon, et il se joint alors à vous. Pour sortir de ce cul-de-sac, utilisez ce dernier avec Le-

viathan et lancez votre épée (en la contrôlant) sur le levier à droite. Sortez et allez voir le Roi, mais attention, sans prêter de médaille au garçon devant le Château ! Vous avez maintenant l'Épée Sacrée tant convoitée. Elle ne fait pas la lessive, mais elle est beaucoup plus puissante. Revenez à Iris.

VILLAGE IRIS 2 '

Le temps est complètement détraqué, il neige sans discontinuer, et vous devez absolument rétablir la situation. Super ! Parlez à tous les habitants du village et surtout à Dorothée (temps

passé) et à Chai (souliers magiques). Allez maintenant parler à la Fleur près du trou béant, et postez-vous au-dessus de lui. Vous avez franchi les portes du Temps et vous vous retrouvez dans le passé. Parlez de nouveau à tout le monde, puis allez à l'endroit où se trouvaient les castors au temps présent. Parlez à Tatou en utilisant la planche de bois : il se joint à vous. Revenez au village (on est à Iris, hein !) et lancez le Tatou dans l'eau qui vous sépare du coffre. Sautez dessus et récupérez les souliers magiques. Retour à "Iris-temps-présent" instantanément !

2

SUIVEZ LE CYCLONE

À partir de maintenant, il faudra que vous suiviez l'évolution du Cyclone à la trace. Grâce à vos souliers magiques, vous pourrez aisément retourner dans le passé à chaque fois que vous irez à sa rencontre.

LE DÉSERT DE CAMÉLIA CYCLONE

Allez aux confins du désert (rentrez par le bas, c'est plus simple) et allez à l'extrême gauche. Pénétrez dans le "Temple", parlez à tout le monde comme de coutume, et utilisez le Tatou sur le bouton rouge. En arrivant en haut, un personnage vous parlera. Suivez ce qu'il dit à la lettre : redescendez et traversez le mur qu'une ombre traverse. Une fois arrivé au sommet, empruntez la "barre des pompiers" et récupérez la poudre d'éveil dans le coffre. La cave sur votre gauche est maintenant ouverte. Allez-y, vous allez y rencontrer le Boss "Caméléon", qui avoue que tout est son œuvre. Battez-le sans tactique précise. Moa, l'oiseau sacré se joint à vous. En sortant, vous êtes jeté en prison manu militari, sans avoir le temps de dire : "ben zut alors, oh ben flûte, ben mais, qu'est-ce...". Parlez au prisonnier puis dirigez-vous vers le haut (cf. photo) en donnant un coup d'épée dans le mur. Sortez et allez à Fleur Brûlée !

FLEUR BRULÉE CYCLONE

Entrez par la première caverne à droite. Sur le chemin qui va vous mener au Maître des Marionnettistes, récupérez le Dodo (!). Utilisez-le sur l'armure à gauche. Pour le battre, additionnez la Froid (Pingouin) + le Feu (Lion), en touchant la

marionnette bien au centre . Vous pouvez également atteindre le personnage lorsqu'il s'aventure à récupérer les morceaux éparpillés de son œuvre de bois. Après cette brillante victoire, ressortez pour aller... à la Plage Anémone !

PLAGE ANÉMONE CYCLONE

Allez au village "Nénuphar", où vous apprenez qu'un monstre du nom de Baron, sème la terreur parmi les habitants. Comme personne n'ose lever le petit doigt, si ce n'est un singe un peu téméraire (apparemment, ça existe), vous décidez de l'affronter. Seul ! Avant cela, allez parler à la Fleur en bas du village puis au singe K.O. Si vous avez bien compris, vous devez trouver une surface où vos empreintes n'apparaissent pas. Allez, je suis bon prince, elle se trouve juste en dessous du singe choqué, sur la plage. Battez le Boss sur sa "planche de Surf" (merci pour le mal de mer !), qui se divise le bougre, et retournez au village Nénuphar, puis parler à tous les habitants. Ressortez...

ASTUCES EN TOUT GENRE

1/ À Fleur de Feu, sur le petit pont de bois suspendu au début, sautez sur la 7e planche en partant de la droite, vous accèderez à une "Pomme d'Or" en bas.

2/À Soleil même, regardez bien sur la photo : une fleur tourne à l'envers par rapport à ses congénères. Sautez dessus, vous aurez une autre "Pomme d'Or".

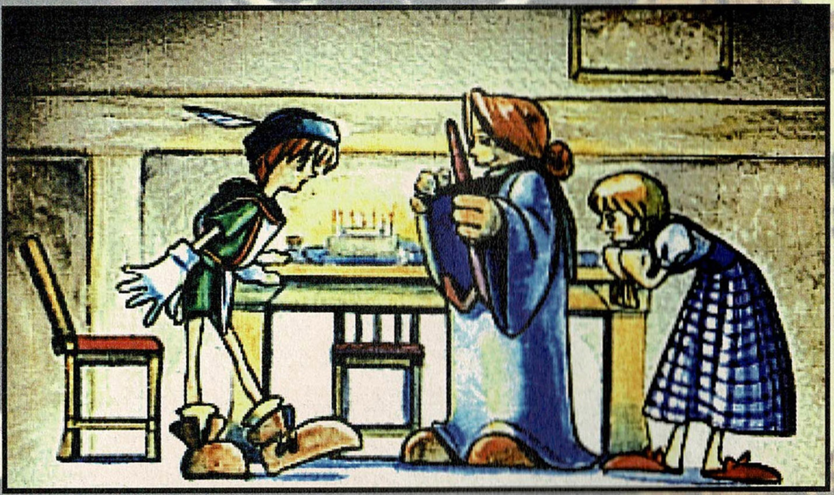
3/ La course contre le guépard ne semble pas facile au premier abord. Alors, pour vous éviter de gaspiller tout votre pognon là-dedans, serrez les "vibreurs" au maximum (les virages à la corde, quoi !), ou faites une sauvegarde avant et recommencez jusqu'à ce que vous réussissiez.

4/ N'hésitez pas à combiner toutes sortes d'animaux entre eux. On a parfois de drôles de surprises...

5/ Pour les pommes d'Or ou les sacs d'argent inaccessibles, utilisez Moa avec le Papillon, le résultat est garanti !

VALLÉE DES DAHLIAS CYCLONE

Direction la Vallée des Dahlias. Tout en bas à gauche, utilisez l'épée sur la croix. Descendez et entrez dans la grotte magique. Lancez votre épée (Écureuil + Moa) pour détruire les quatre blocs du haut. Rien de compliqué ensuite pour ar-



river au Boss (un cœur juteux) qu'il faut battre à l'aide du Lion et du Pingouin. Une fois vainqueur, récupérez la corne de Maman Monstre. Retour à Soleil où le Cyclone à maintenant élu domicile.

SOLEIL CYCLONE

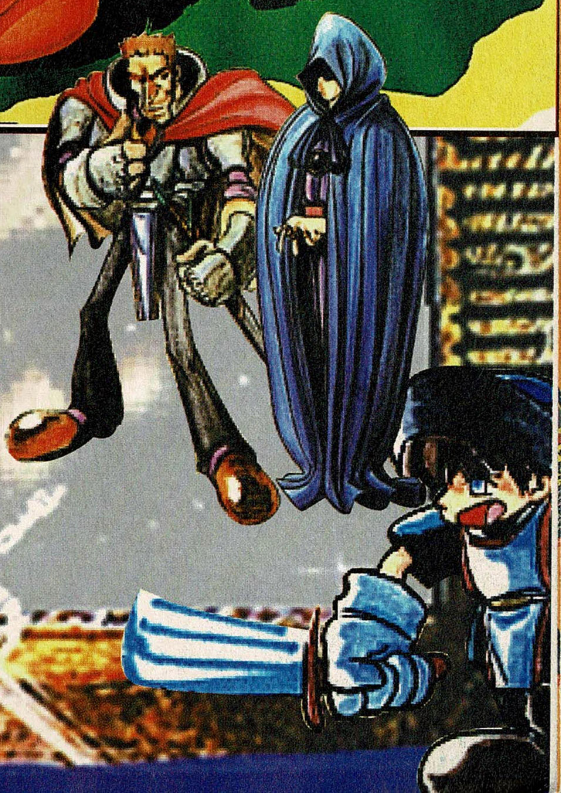
Allez à l'Église et au château, et parlez à tout le monde. Répétez l'opération, puis incrustez-vous dans la chambre du Roi ; dirigez-vous vers la pancarte juste en dessous de la Fontaine : retour dans le passé! Parlez à tout le monde à nouveau. Là, ça devient très philosophique. "Les "monstres" ne doivent pas être traités comme ils le sont actuellement, car nous sommes tous des humains !". Hum, oui, bien sûr, oui... Ressortez et suivez le Cyclone une dernière fois.

NUIT NOIRE CYCLONE

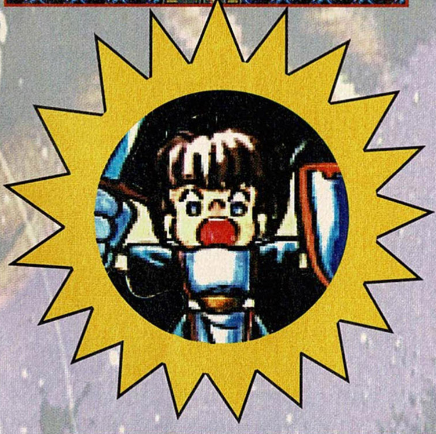
En plein milieu du Lac, engagez-vous dans cette grotte peu accueillante et poussez d'emblée le bloc vert en direction de la droite, comme si vous fabriquiez un chemin dans la terre. Appuyez sur le bouton rouge, et ô divine surprise, l'eau va s'écouler et former une étendue fort jolie ma foi. Oui, mais maintenant je suis coincé, comment vais-je faire pour passer ce barrage ? Hein, comment ? C'est simple : utilisez le Dinosaure. Pour une fois qu'il sert à quelque chose ! Ensuite, il faudra utiliser Moa et le papillon pour déclencher le mécanisme, complètement sur la gauche. Utilisez par la suite le gentil Tatou sur les boutons rouges. Ça y est, vous y êtes : les monstres réfugiés dans cette caverne comme des parias, vous révèlent qu'il faut détruire la "Force d'Esprit" sans plus attendre. Vous ne pouvez plus reculer : vous devrez maintenant affronter les cinq sens (toucher, goût, ouïe, odorat et vue) pour en finir avec cette injustice terrestre. Je vous rassure, ils ne posent pas de problèmes particuliers. À noter qu'après chaque victoire, vous pourrez revenir voir Maman Monstre : elle vous remettra gracieusement votre jauge d'énergie au maximum. Cool, non ? Vous en aurez besoin contre le Boss de fin...

BOSS DE FIN !

Arrivé au Boss final (sorte de lune bizarroïde), la tactique à adopter est la suivante : Dodo + Leviathan pour le réveiller, puis Moa + Lion pour le toucher. Attention toutefois de ne pas tomber dans les trous qu'il provoque avec ses "missiles" à tête chercheuse. Après la victoire, retour à Soleil. Parlez à tout le monde. Amon, qui s'est avéré être le méchant de l'histoire, est emprisonné à la place des monstres. Admirez le retournement total de la si-



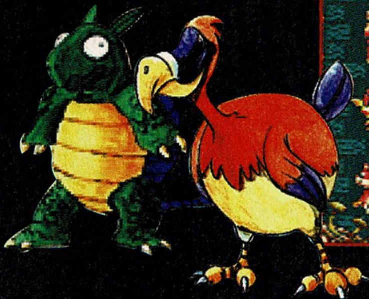
tuation depuis le départ. Les gentils ont une nouvelle fois gagné, ouais, génial ! Parlez à Alice en sortant du village, et ragardez la séquence de fin...
N.B. : J'ai fini le jeu avec 14 animaux et 3 pommes au maximum + 2 autres (26 pommes de vie en tout). Si vous avez des problèmes particuliers sur ce jeu, appelez-moi à la rédaction, **je me ferai un plaisir de vous aider.**

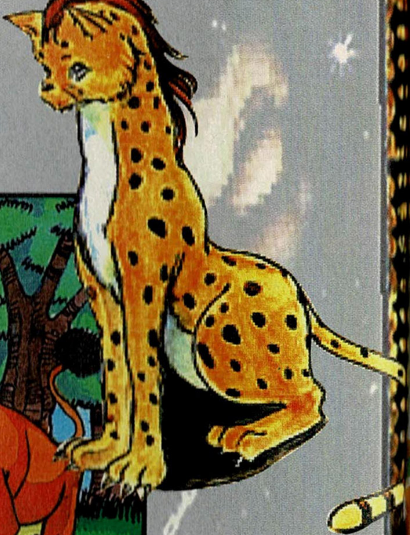


VOS ANIMAUX

En tout, 15 emplacements pour toutes sortes de compagnons, mais seulement 14 trouvés pour ce qui me concerne... Suis-je normal, docteur ?

LE CHATON : Il vous redonne vie une seule fois.
PILOU LE CHIEN : Il mord l'ennemi pour l'arrêter.
MOA : Il renforce les pouvoirs des autres animaux.
LÉON LE LION : Il brûle les ennemis avec sa crinière flamboyante.
TOTO LE PINGOUIN : Il a le pouvoir de geler les choses.
CHARLIE LE GUÉPARD : Il vous permet de courir deux fois plus vite !
LE DINOSAURE : Il vous aide à traverser les étendues d'eau.
DODO : Les ennemis et les objets se collent à l'épée lorsque vous le sélectionnez.
LEVIATHAN : Il vous aide à manier l'épée très rapidement.
CIEL : Cet écureuil volant vous permet de faire rebondir votre épée sur les murs.
PAPILLON : Il vous aide à contrôler votre lancer d'épée.
TATOU : Il s'utilise non pas comme du savon, mais bien comme un support ou pour appuyer sur les boutons inaccessibles.
OEUF-BOMBE : Il explose et détruit les ennemis alentour (en un seul mot !).
ROUSSETTE : Cette chauve-souris vous protège pendant un court instant des attaques ennemies.





fin

reportage

FANTASTICA, festival du
Un reportage qui sent le soufre

Le saviez-vous ? Les diablotins ont migré. D'Avoriaz, ils sont partis vivre à Gérardmer, "capitale" vosgienne. Nous les avons retrouvés dans la joie et la bonne humeur au début du mois de février, entre le 1er et le 5 plus exactement, pour la deuxième édition du Festival du Fantastique. Cinq jours et autant de nuits tourmentées, durant lesquels le jury, présidé par John Carpenter, l'un des maîtres du genre, s'est farci au moins huit films, les huit en compétition, pour finalement désigner un Grand Prix. Entre conférences de presse dans tous les sens du terme, projections dans les salles les plus obscures et cérémonie de clôture endiablée, compte-rendu ...

BENJI

Question : "Pourquoi les fims d'horreur et les films de Q sont-ils toujours diffusés tard le soir ?" Réponse erronée : "Pour éviter aux enfants de tomber malencontreusement dessus à 20 h30." Bonne réponse : "Parce que l'horreur et le sexe sont les deux seuls domaines à intéresser suffisamment les gens au point de les pousser à veiller jusqu'à minuit, l'heure des chauve-souris." Pourtant, l'horreur (nous parlerons du Q dans un prochain dossier) ne séduit plus, et par conséquent, ne fait plus recette. Les films se succèdent, tous plus médiocres les uns que les autres. La preuve, notre chaîne cryptée nationale part reconquérir le cœur des passionnés en repassant d'antiques chefs-d'oeuvre du genre comme "L'Exorciste" ou "Massacre à la Tronçonneuse". Les grandes majors américaines n'en veulent plus, jugeant la plupart des projets trop coûteux et trop risqués pour être portés à l'écran. Dommage pour les réalisateurs hollywoodiens inspirés mais manquant de moyens, chaque jour à la recherche de l'idée rare, du scénario introuvable qui combinerait film commercial et film d'auteur, original et ambitieux. Tant mieux pour le reste du monde, pour les metteurs en scène européens, russes ou australiens qui ne subissent pas (encore ?) la loi du marché imposée par les sociétés de production.

UN FESTIVAL ET SON PRÉSIDENT À LA RESCOUSSE

Donc, le Fantastique va mal. 95 % des productions du genre sont de vulgaires séries B et le public – lecteurs avisés de magazines franco-français comme "L'Écran Fantastique" ou "Mad Movies" – commence sérieusement à désespérer. Les différentes manifestations de soutien ne suffisent plus, parce que les films à soutenir n'en valent pas la peine. À quoi bon se leurrer ? Cette année toutefois, le festival de Gérardmer a su s'imposer en tant que digne successeur d'Avoriaz, faire renaître l'espoir et ainsi renouer avec les traditions du Fantastique. Les secrets d'une telle réussite : l'un des meilleurs palmarès de ces dernières années et un John Carpenter ultra-compétent dans son double rôle de président du jury et de Public Relations Manager (promoteur, dirons-nous) de son dernier film, "L'Antre de la Folie". Une vision d'horreur bourrée d'idées et d'images percutantes qui rassu-

film fantastique de Gérardmer

rent les fans : au moins UN réalisateur fait encore des cauchemars, source d'inspiration pour un long-métrage d'halluciné hallucinant.

UNE AMBIANCE CHALEUREUSE

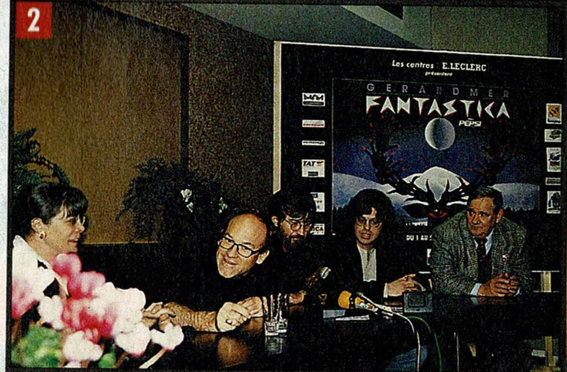
Pour retracer les événements dans le bon ordre et afin de garder, en toute logique, le meilleur pour la fin, voici, en quelques mots, le descriptif du périple du petit reporter, mi-Tintin, mi-Milou, à Gérardmer. Huit films en compétition et cinq autres disqualifiés ("Stargate", "Star Trek : Generations", "Brainscan", "The Mangler" et "L'Antre de la Folie"), cela fait au total entre huit et treize projections étalées sur cinq jours. Pas de quoi devenir aveugle. Sans parler des à-côtés : les hommages, la section vidéo ou les clips. Bref, il est 9 h00 du matin et la journée commence donc par... une projection, avec ou sans la présence du jury dans la salle. Une fois sorti, c'est l'occasion de se rendre à la conférence de presse du jour. L'opportunité, à la limite du privilège, de rencontrer des stars du grand écran, habituellement présentes derrière ou devant la caméra. William Shatner, David Carson, Tobe Hooper, Chuck Russell ou encore Marie-Hélène Méliès, petite-fille du génie du début du siècle, ont ainsi pu se confesser devant une assemblée de journalistes curieux. Le Capitaine Kirk se définit comme "un homme avec de multiples facettes, pas du tout prisonnier de son personnage dans la série culte 'Star Trek', capable de jouer d'autres rôles dans d'autres fictions telles que la série Tech War (sorte de Fugi-

1 • Une ambiance chaleureuse, certes, mais il ne faisait pourtant pas bien chaud à Gérardmer. Dominique Farrugia, pris sur le vif, à la sortie de la projection d'"Heavenly Creatures", peut en témoigner.

2 • Marie-Hélène Méliès, Charles Russell ("The Mask", en attendant "The Mask 2") et Tobe Hooper avec la barbe ("Massacre à la Tronçonneuse", "Poltergeist" et "The Mangler", dernier film adapté d'une nouvelle de Stephen King) réunis pour disserter sur l'impact des effets spéciaux dans le cinéma actuel, ainsi que leur évolution depuis le début du siècle, en faisant référence à Georges Méliès. Question à Chuck Russell : "Que pensez-vous de l'adaptation de votre film, "The Mask", sous forme de jeu vidéo ?" Réponse : "C'est bien. De toute façon, tout est un jeu vidéo de nos jours."

1

2



3

3/4 • William Shatner, et David Carson réalisateur du dernier "Star Trek", ont ravi journalistes et trekkies présents à la convention Star Trek en se laissant interviewer. Une maquette de l'USS Enterprise pour les plus accros avait même été placée à l'entrée de la salle de conférence de la mairie.

5/6 • Sur l'estrade, John Carpenter, accompagné de tous les membres du jury, plébiscité par le public. Jusqu'à l'intervention et la plaisanterie attendue de l'homme politique Gérard Longuet : "Monsieur Carpenter, vous avez brillamment présidé le festival de Fantastica, deuxième édition. Or, il se trouve qu'en France, les élections présidentielles approchent. Si cela vous tente, nous serions enchantés...".

4

5

6

Remerciements à Corinne et Stéphanie de Public System, ainsi qu'à Marie-Christine alias Chloé qui se reconnaîtra.

FANTASTICA, festival du film fantastique de Gérardmer

tif dans le futur), diffusée actuellement sur le câble US." Quant à savoir s'il est toujours possible de réaliser un bon film fantastique sans effets spéciaux, Tobe Hooper, géniteur de "Poltergeist", répondit en ces mots : "Évidemment et heureusement ! Si vous prenez le film "La Maison du Diable" (The Haunting), par exemple, la séquence de la porte qui se tord n'est pas générée par un ordinateur. La porte est en fait du caoutchouc. Donc, nul besoin de recourir aux nouvelles techniques pour faire peur et assurer le suspens !".

LE CHOIX DE JOHN

5 février à 20 h30, l'heure de connaître le résultat des courses. Le jury est unanime, et John Carpenter sûr de lui lorsqu'il déclare vainqueur "Heavenly Creatures" du Néo-Zélandais Peter Jackson. Un film italien, "Dellamorte Dellamore", rafle ensuite le Prix spécial du jury et le Prix du public, alors qu'"Akumulator 1" du tchèque Jan Sverak remporte le Prix de la critique et la Mention spéciale du jury. La foule en liesse applaudit, et Florent Pagny, membre du jury lui aussi, jubile. Les spécialistes s'accordent pour dire qu'il s'agit du meilleur palmarès de ces dernières années. D'autant qu'"Heavenly Creatures" bénéficie d'atouts commerciaux non négligeables par rapport aux précédents grands prix, en plus de la notoriété grandissante du réalisateur, Peter Jackson. Le film s'inscrit en marge du cinéma fantastique, dans le sens le plus courant du terme. Il ne comporte que très peu de scènes violentes, presque pas de sang, et les effets spéciaux se cantonnent à quelques morphings de paysages. L'histoire provient d'un fait réel et transforme davantage le spectateur en apprenti psychanalyste qu'en voyeur exacerbé. Peter Jackson montre de façon magistrale qu'il sait faire autre chose que du gore, genre qu'il affectionne particulièrement avec "Bad Taste" et "Brain Dead", deux références en la matière. Contre toute attente et pour la première fois depuis des années, le public, amateur ou non, risque d'apprécier un Grand Prix du Festival du Fantastique. Une affaire à suivre... en attendant la troisième édition de Fantastica à Gérardmer.

Face au public, des célébrités de France mais aussi des États-Unis. Jean Marbeuf, Bernard-Pierre Donadieu ou encore Mimi Mathy, tous étaient ravis de participer à la remise des prix.

HEAVENLY CREATURES

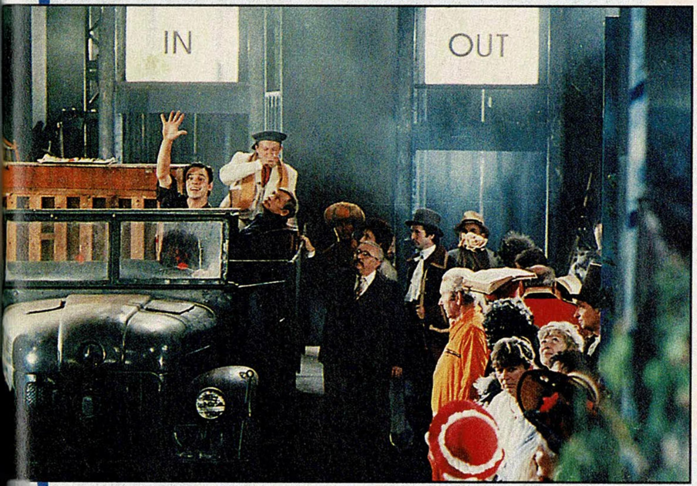
DE PETER JACKSON (NOUVELLE-ZÉLANDE) GRAND PRIX

Comment ne pas tomber sous le charme du quatrième long métrage de Peter Jackson ? Le film raconte l'histoire vraie et tragique de deux adolescentes, Pauline Parker et Juliet Hulme, dont l'amitié excessive finit par nuire, à terme, à leurs proches. L'action a lieu à Christchurch, en Nouvelle-Zélande, en 1952. Une réalisation rythmée et une performance d'acteurs excellente font de ce film un petit chef-d'œuvre à aller voir absolument.

DELLAMORTE, DELL'AMORE

DE MICHELE SOAVI (ITALIE/FRANCE) PRIX SPÉCIAL DU JURY ET PRIX DE LA CRITIQUE

Un cimetière, un gardien mélancolique et des morts qui reviennent à la vie. Tels sont les ingrédients de ce film original qui pousse le spectateur à réfléchir sur la condition humaine. Bravo à Michele Soavi, très ému lors de la remise des prix, qui s'impose définitivement à l'attention du public et de la critique internationale comme l'un des réels jeunes talents du film fantastique, après avoir passé de nombreuses années aux côtés de Dario Argento, l'un des maîtres italiens du genre.



AKUMULATOR 1

DE JAN SVERÀK (RÉPUBLIQUE TCHEQUE)
MENTION SPÉCIALE DU JURY
ET PRIX DE LA CRITIQUE

Olda est un pur produit de son époque, un type vidé de toute force physique ou psychique, qui se nourrit de la multitude d'images fournies par le tube cathodique de sa chambre. Jusqu'au jour où il sombre dans le coma et se retrouve à l'hôpital. Il rencontre alors Fisarek, sorte de guérisseur, qui l'aide à s'en sortir en le poussant à découvrir le monde autrement que par le biais de la télévision... Un film d'une grande poésie qui mérite le détour.

WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE

THE REAL STORY

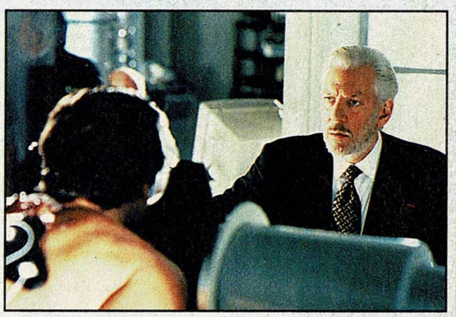
DE WES CRAVEN (ÉTATS-UNIS)

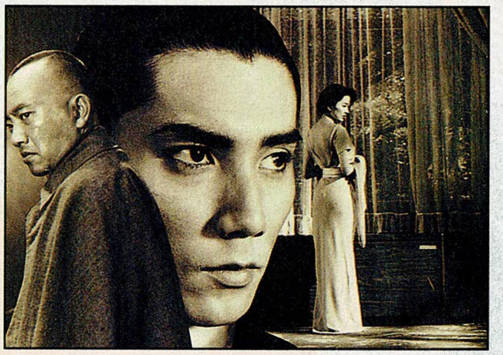
Le dernier Freddy, enfin ! Cette fois, Wes Craven, le créateur de la créature, a décidé d'en finir avec une saga qui avait tendance à s'éterniser pour cause de stratégie marketing de la part de la New Line, société de production. On retrouve Robert Englund et Heather Langenkamp dans les rôles principaux, comme au temps du premier Freddy ("The Nightmare on Elm Street").

ROBERT A. HEINLEIN'S
THE PUPPET MASTERS

DE STUART ORME (ÉTATS-UNIS)

Un étrange engin atterrit dans une petite ville de l'Iowa. À son bord, des extraterrestres dont la seule motivation est de diriger la planète. Pour ce faire, ils doivent se fixer sur le dos des êtres humains et leur enfoncer un tentacule dans le cerveau afin de prendre contrôle de la victime. L'OSI (Office of Scientific Intelligence) parviendra-t-il à empêcher l'invasion ?





RAMPO

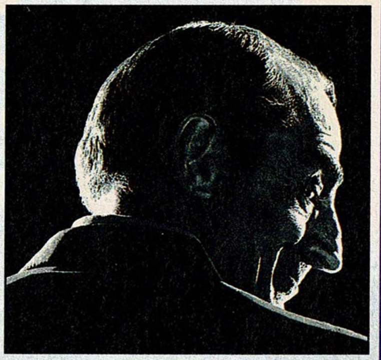
DE KAZUYOSHI OKUYAMA (JAPON)

À l'approche de la Seconde Guerre mondiale, l'éditeur Masashi Yokomizo montre au grand romancier Edogawa Rampo, un article relatant un crime étrange : une femme est soupçonnée d'avoir étouffé son époux dans son "nagamochi", une malle contenant le trousseau de l'épouse. Cette affaire offre une ressemblance frappante avec le crime perpétré dans la dernière nouvelle de Rampo...

JUSTINO

DE LA CUADRILLA (ESPAGNE)

En quittant l'arène après une formidable ovation, le "puntillero" titulaire Justino sait que sa vie n'a désormais plus aucun sens. La retraite lui fait peur malgré le soutien de ses deux amis et de son fils. Pour ne pas perdre la main, et encore moins la tête, il se résoud à tuer, de la même manière qu'il tuait les taureaux dans les corridas. Un long métrage tragi-comique en noir et blanc, doté d'un superbe acteur principal, qui respire l'Espagne à plein nez.



WITCH HUNT

DE PAUL SCHRADER (ÉTATS-UNIS)

Dennis Hopper entouré de sorcières, en plein cœur des studios hollywoodiens, dans les années 50. L'épisode historique de "la chasse aux sorcières" revu et corrigé par Paul Schrader, l'homme auquel on doit notamment "La Féline" et "American Gigolo". Une production typiquement américaine, bourrée d'effets spéciaux. Divertissant.

reportage

"L'antre de la J.C. ou les ini

Un détective privé, spécialisé dans les affaires d'assurances douteuses, qui se retrouve catapulté dans le dernier bouquin inachevé de l'écrivain actuel le plus prolixe en matière de nouvelles horrifiques, tel est le dernier récit porté à l'écran par le génial John Carpenter. Le film est sorti le 8 février dernier en France, trois jours après la proclamation du palmarès de Fantastica à Gérardmer par... John Carpenter lui-même, alors président du jury. "L'Antre de la Folie" renoue avec le fantastique d'antan, le bon fantastique qui, à partir d'un scénario construit, captive le spectateur, l'enferme dans une boîte et le rend claustrophobe à la limite de la folie.

BENJI

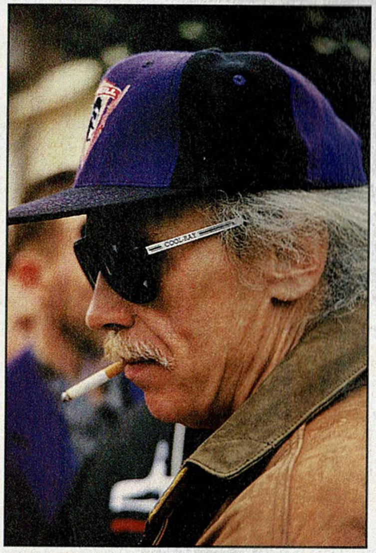
John Carpenter propose au cinéphile passionné, de participer à la visite guidée de son "treizième cauchemar", In The Mouth of Madness en anglais. Confortablement assis sur l'un des fauteuils rouge sang de la salle la plus obscure qui soit, l'être courageux assiste à un concert d'images et de sons conçu et dirigé par un virtuose, très inspiré, cette fois, par Lovecraft. En résumé, cela donne un homme d'une quarantaine d'années, John Trent (Sam Neill), détective sans scrupule à la logique implacable travaillant pour une société d'assurances. Au début de l'histoire, rien ne laisse supposer qu'il va peu à peu sombrer dans la folie et finir ses jours dans un hôpital psychiatrique à rendre taré le plus sain des apôtres. La religion, justement très présente (pesante ?) pendant une bonne partie du film, dérange, parce que détournée. Eh oui, John Trent finit par se rendre à l'évidence qu'il n'est pas l'acteur d'une vulgaire fumisterie, mais bel et bien celui du dernier livre de l'écrivain possédé Sutter Cane (Jürgen Prochnow) ayant pour titre "L'Antre de la Folie". Ne voulant y croire, Sutter Cane usera de tous les moyens possibles et inimaginables (je vous laisse imaginer !) pour le convaincre.

SANDY ET JOHN

Un petit tour à l'hôtel des Bas Rupts, dans les hauteurs de Gérardmer, pour rencontrer le vénéré Carpenter ainsi que sa charmante épouse et productrice, Sandy King. John aime-t-il les jeux vidéo ? Serait-il prêt à en produire un, voire, pourquoi pas, superviser l'adaptation d'un de ses films sous forme de jeu vidéo, certains scénarios s'y prêtant plus que d'autres ("New York 1997", "Jack Burton dans les griffes du Mandarin", par exemple) ? Il a été contacté par Sega et aime se détendre en jouant à Mortal Kombat. Il apprécie aussi les simulations et affectionne particulièrement celles où il peut piloter un hélicoptère, étant lui-même un pilote émérite. Pour l'heure, John Carpenter s'attaque au remake du "Village des Damnés", film culte en noir et blanc de Wolf Rilla réalisé en 1960. Le remake devrait voir le jour dans le courant de l'année. Sandy assure qu'il aime s'entourer d'enfants. Y aurait-il un lien de cause à effet ? La question reste sans réponse, et l'énigme, intacte : où puise-t-il son inspiration ? Seule certitude : le fantastique ne mourra pas tant qu'il y aura des réalisateurs comme lui, indépendants et individualistes, prêts à tout pour perpétuer le mythe des personnages fictifs balancés dans des histoires horribles dépourvues de happy end.

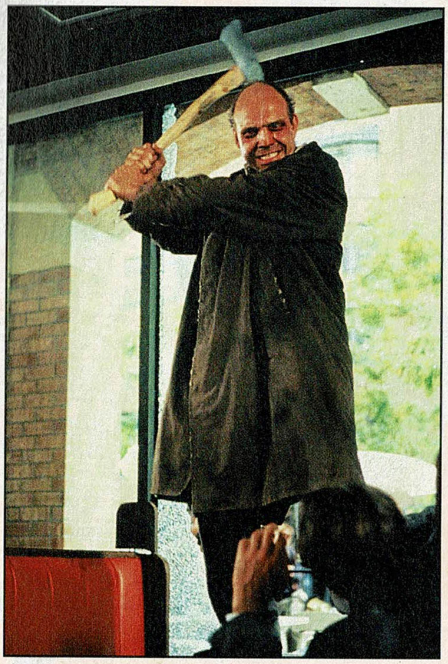
folie" de John Carpenter

tiales du divin



John Carpenter ou l'homme de la situation à Gérardmer. Cet homme aux cheveux gris de 47 ans possède déjà 13 longs métrages à son actif. On se souvient d'"Halloween, La Nuit des Masques" en 1978, de "The Thing" en 1982 ou encore des "Aventures d'un Homme Invisible" en 1991.

L'agent de Sutter Cane pète les plombs et s'en prend, en pleine rue, à John Trent, une hache à la main. Le début d'une longue et lente descente aux enfers...



Prod

Cinéma : les sorties du mois de mars

Plutôt que de parler de l'effet des giboulées de mars sur le comportement humain, voici le descripitif des trois films qui nous ont marqués et qui devraient vous plaire.

Prêt-à-porter

Une multitude d'acteurs exceptionnels se retrouve plongée dans l'univers superficiel de la mode et... du prêt-à-porter. Les défilés sont sur le point de commencer, et un homme, le président de la Chambre Syndicale du Prêt-à-Porter, meurt de façon mystérieuse à Paris. Enquête, méli-mélo et vaudeville à l'américaine.
Réalisateur : Robert Altman ("Short Cuts")
Acteurs principaux : Sophia Loren, Julia Roberts, Jean Rochefort, Kim Basinger et bien d'autres ...
Titre original : id.
Durée : 2 h 12
Sortie le 1er mars

Ludwig van B.

Le 26 mars 1827, Ludwig van Beethoven s'éteint à Vienne. Il lègue tous ses biens à une personne inconnue de son entourage, qu'il définit comme son "Immortelle bien-aimée". Comment faire pour la retrouver, pour démasquer la mystérieuse femme ? Ne serait-ce pas la comtesse Julia Guicciardi qui dit avoir été le grand amour du compositeur ? Une belle mise en scène et des acteurs géniaux.
Réalisateur : Bernard Rose ("Candyman")
Acteurs principaux : Gary Oldman ("Dracula", "True Romance") et Isabella Rossellini ("Sailor & Lula", "La mort vous va si bien")
Titre original : Immortal Beloved
Durée : 2 h 01
Sortie le 8 mars

Légendes d'Automne

À la fin du siècle dernier, un colonel de l'armée américaine à la retraite élève seul ses trois fils au cœur des contrées sauvages du Montana. Bientôt arrive la Première Guerre mondiale, et le benjamin engagé disparaît, provoquant l'effondrement de la famille, chacun se jugeant coupable de l'avoir laissé partir. Une superbe performance d'acteurs, des images somptueuses et un film numéro un au box office américain actuellement.
Réalisateur : Edward Zwick
Acteurs principaux : Brad Pitt ("Kalifornia", "Entretien avec un vampire") et Anthony Hopkins ("Retour à Howard's End", "Dracula")
Titre original : Legends of the Fall
Durée : 2 h 13 • Sortie le 5 avril

PRÊT-À-PORTER

LUDWIG VAN B.

LÉGENDES D'AUTOMNE

CONCOURS

NBA JAM T.E.

«Photo de l'ancienne borne d'arcade».
La vôtre sera encore plus belle.

LES LOTS

1er PRIX :
La borne d'arcade NBA JAM T.E.
2e PRIX AU 6e PRIX :
Un jeu NBA JAM T.E.
7e PRIX AU 56e PRIX :
Une cassette vidéo officielle de la NBA (CBS FOX).
57e PRIX AU 126e PRIX :
Un ballon des Phoenix Suns.
127e PRIX AU 176e PRIX :
Un T-Shirt NBA JAM T.E.
177e PRIX AU 276e PRIX :
Une casquette NBA JAM T.E.
277e PRIX AU 500e PRIX :
Un pin's NBA JAM T.E.

- LE RÈGLEMENT -

1) Acclaim, Super Power, Mega Force et Joypad organisent un concours qui sera clos le 2 avril 1995 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Acclaim et ceux des magazines cités.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation, ainsi que le règlement du concours, sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 20 avril 1995.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.

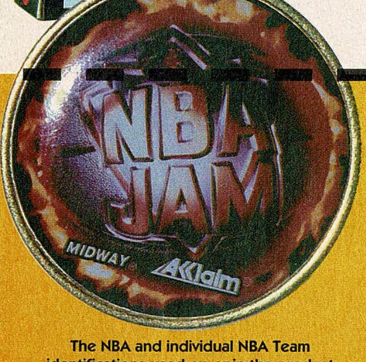
QUESTIONS

1- Combien y a-t-il de personnages cachés, dans le jeu NBA JAM T.E. ?
a- 12 b- 24 c- 38

2 - Quel est le nom d'un des nouveaux modes de jeu de NBA JAM T.E. ?
a- Hot Spots b- Hip Hop c- All Stop

3 - Combien de caractéristiques possède chaque joueur dans NBA JAM T.E. ?
a- 6 b- 8 c- 10

QUESTION SUBSIDIAIRE : Imaginez un slogan qui décrive le mieux le jeu NBA JAM T.E.



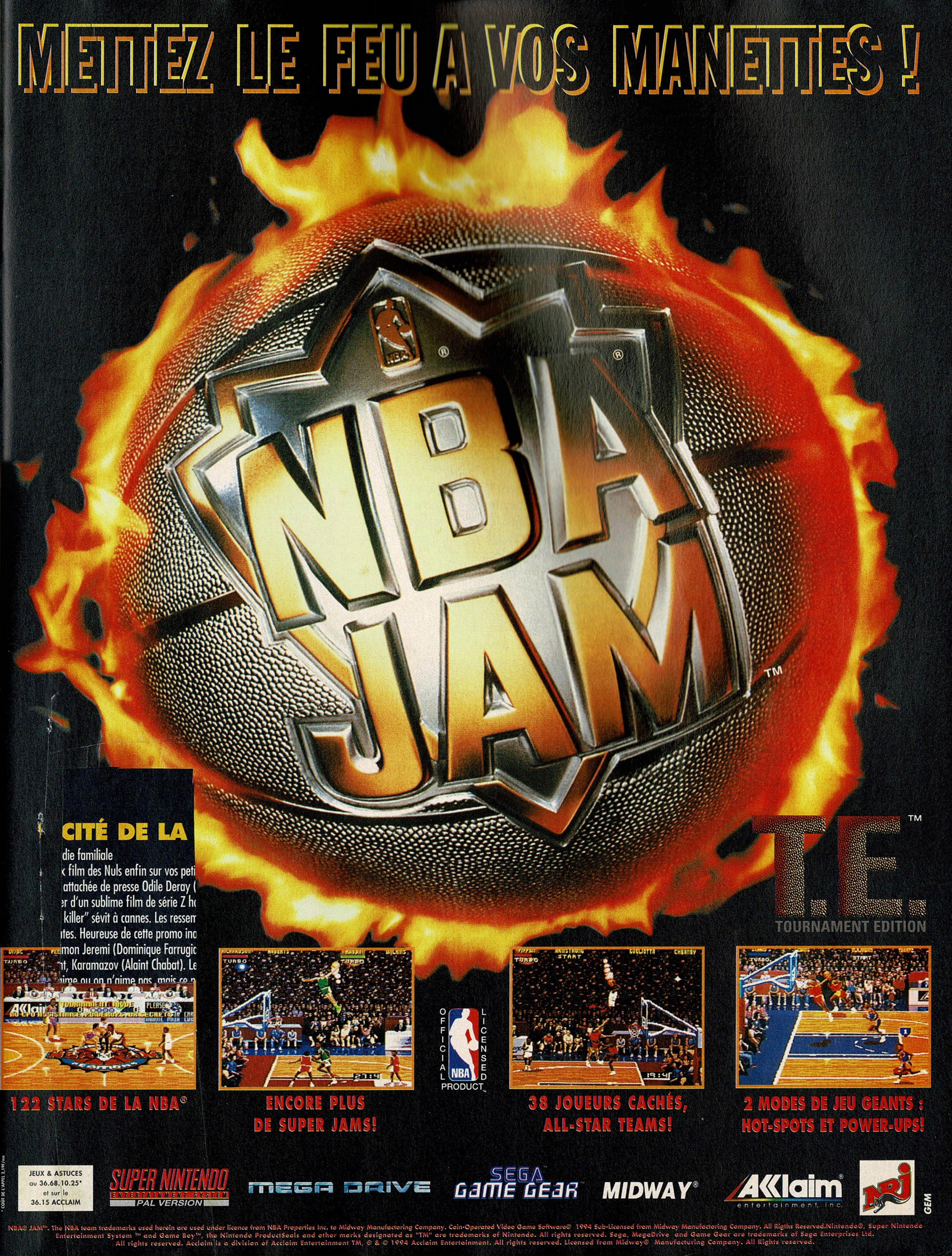
- BULLETIN RÉPONSE -

À remplir et à renvoyer avant le 2 avril 1995 à JOYPAD/Concours NBA JAM T.E.
10 Rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret
Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP

NOM : .... PRÉNOM : .... Age : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
Modèle d'ordinateur ou de console : ....

Réponse 1 : a b c Réponse 2 : a b c Réponse 3 : a b c
Entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.

Réponse question subsidiaire : ....



METTEZ LE FEU A VOS MANETTES !
NBA JAM™
T.E.™
TOURNAMENT EDITION
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
122 STARS DE LA NBA®
ENCORE PLUS DE SUPER JAMS!
38 JOUEURS CACHÉS, ALL-STAR TEAMS!
2 MODES DE JEU GEANTS : HOT-SPOTS ET POWER-UPS!
JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION
MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR
MIDWAY®
Acclaim® entertainment, inc.
NRJ
GEM
* COÛT DE L'APPEL 2,19F/mn
NBA© JAM™. The NBA team trademarks used herein are used under licence from NBA Properties Inc. to Midway Manufacturing Company. Coin-Operated Video Game Software© 1994 Sub-Licensed from Midway Manufacturing Company. All Rigths Reserved.Nintendo©, Super Nintendo Entertainment System ™ and Game Boy™, the Nintendo ProductSeals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway© Manufacturing Company. All Rights reserved.

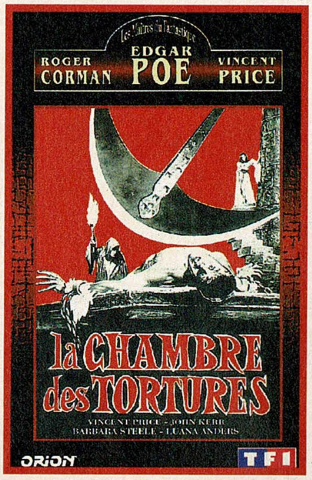
loisirs

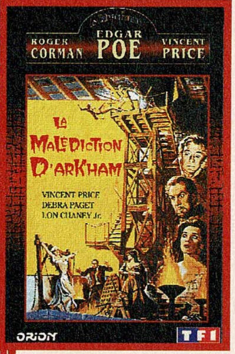
LA VIDÉO DU MOIS

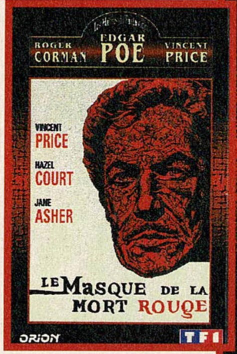
Edgar Allan Poe en vidéo

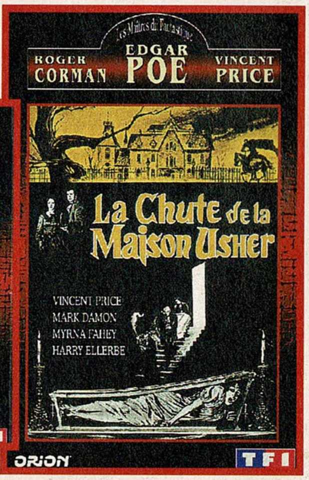
"Le Masque de la Mort Rouge", "Le Corbeau", "La Malédiction d'Arkham" (un nom qui ne devrait pas laisser indifférent les lecteurs de Lovecraft), "La Chute de la Maison Usher"... autant de titres qui font tous référence à Edgar Allan Poe. Les amateurs de littérature dressent l'oreille, je les vois, et ils n'ont pas tort. Sans être de la même époque que celle de l'auteur – comprenez le XIXe siècle – ces films couleurs ou colorisés ne brillent sans doute pas par l'ampleur de leur budget, de leurs images ou de leurs effets spéciaux. Tout est ici histoire d'ambiance. Une atmosphère étrange dans laquelle les amateurs du genre se plongeront avec délectation. N'attendez surtout pas les effets spéciaux d'un "True Lies" ou les images superbes d'un "Dracula" : Roger Corman, maître ès série B vous convie à un voyage étrange où l'on rencontre des personnages machiavéliques et déroutants. Des personnages torturés ou que la torture rend fous ("La Chambre des Tortures"), des personnages enterrés ou emmurés vivants alors qu'on les croit morts. Si vous venez de jouer à Demon's Crest, vous ne serez alors pas surpris de retrouver cette ambiance gothic-horror propre au roman noir.

"LA CHAMBRE DES TORTURES"
DURÉE APPROXIMATIVE : 80 MINUTES
"L'EMPIRE DE LA TERREUR"
DURÉE APPROXIMATIVE : 85 MINUTES
"LE MASQUE DE LA MORT ROUGE"
DURÉE APPROXIMATIVE : 85 MINUTES
"LE CORBEAU"
DURÉE APPROXIMATIVE : 80 MINUTES
"LA MALÉDICTION D'ARKHAM"
DURÉE APPROXIMATIVE : 85 MINUTES
"LA CHUTE DE LA MAISON USHER"
DURÉE APPROXIMATIVE : 75 MINUTES

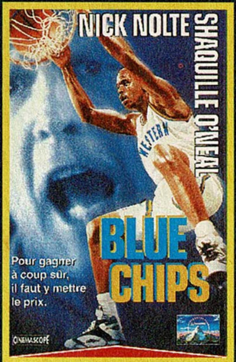




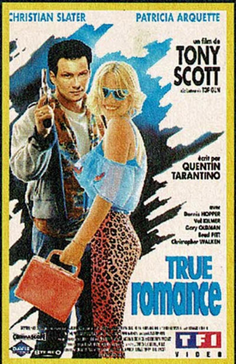




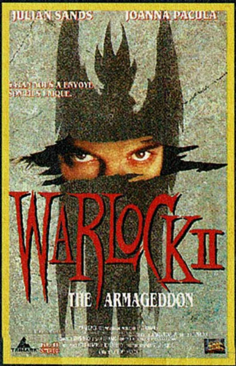
Le



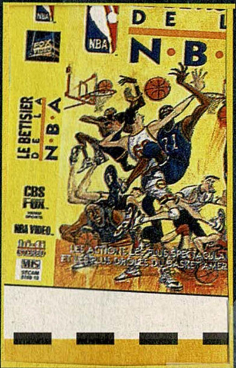
Durée approximative : 108 minutes
Distribué par CIC Vidéo
Réalisateur : William Friedkin



Durée approximative : 115 minutes
Distribué par TF1 Vidéo
Réalisateur : Tony Scott



Durée approximative : 92 minutes
Distribué par PFC
Réalisateur : Anthony Hickox



Durée approximative : 96 minutes
Distribué par le Studio Canal+
Réalisateur : Alain Berberian

Durée approximative : 187 minutes
Distribué par CIC Vidéo
Réalisateur : Steven Spielberg

sortie du mois

BLUE CHIPS

Les inconditionnels, les afficionados du basketteur, chanteur, acteur, gladiateur, danseur Shaquille O'Neal, peuvent désormais retrouver leur idole dans ce film de William Friedkin. Autre vedette de la NBA présente, Penny Hardaway. "Blue Chips", c'est avant tout l'histoire d'une petite équipe, les Dauphins, que leur médiocrité menace de faire disparaître. Seul moyen pour s'en sortir : engager les vedettes de l'université, ce qui va à l'encontre du réglement. On retrouve Nick Nolte ("Under Fire", "48 heures...") en entraîneur prêt à tout pour que les Dauphins l'emportent.

TRUE ROMANCE

Lorsque Christian Slater ("Young Guns 2") et Patricia Arquette se prennent pour Bonny and Clyde, cela donne un film explosif. Avec "True Romance", le réalisateur Tony Scott suit le périple d'un jeune couple à qui le hasard fait don d'une mallette de cocaïne. Un cadeau d'une inestimable valeur que ses propriétaires aimeraient bien récupérer, et cela par tous les moyens. Cocktail d'action et de sentiments, "True Romance" doit aussi beaucoup à la participation d'acteurs illustres comme Christopher Walken, Val Kilmer, Dennis Hopper ou encore Gary Oldman. Pour conclure en trois mots : simple, mais efficace !

WARLOCK II

The Armageddon

Alors que le jeu est testé ce mois-ci dans notre zapping mensuel, la cassette vidéo de "Warlock" est disponible à la vente. La trame est identique à celle du jeu vidéo (ce dernier ne se rapporte pas en effet à Warlock premier du nom). Warlock, fils de Satan, revient sur terre pour libérer son père. Il n'a que sept jours pour réunir six pierres disséminées à travers le monde. Kenny (héros du jeu d'Acclaim) et Samantha, un jeune couple de druides modernes, vont tout tenter pour le stopper. Ce film d'action/gore permettra aux accros de découvrir une histoire qu'ils pourront très vite retrouver en jeu vidéo. Un film à petit budget, à réserver aux amateurs.

LA CITÉ DE LA PEUR

Une comédie familiale

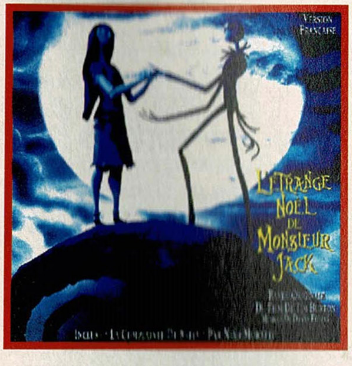
Le fameux film des Nuls enfin sur vos petits écrans ! En plein Festival de Cannes, la délicieuse attachée de presse Odile Deray (Chantal Lauby) tente coûte que coûte de faire parler d'un sublime film de série Z horreur : "Red is Dead". Au même moment, un "serial killer" sévit à cannes. Les ressemblances avec le film Red is Dead sont surprenantes. Heureuse de cette promo inattendue, Odile fait donc venir l'acteur vedette Simon Jeremi (Dominique Farrugia) et embauche un garde du corps un rien nonchalant, Karamazov (Alaint Chabat). Le décor est planté, le ton reste celui des Nuls, on aime ou on n'aime pas, mais ce premier film peut être qualifié de réussite.

LA LISTE DE SCHINDLER

Non, Spielberg ne se contente pas d'histoires de dinosaures ou d'extraterrestres, d'aventures merveilleuses ou d'adolescents imaginatifs. Le réalisateur de "Jurassic Park" sait aussi aborder des sujets graves. Il y a avait "La Couleur Pourpre", il y a "La Liste de Schindler", une histoire dramatique qui se déroule durant la Seconde Guerre mondiale. Oskar Schindler (Liam Neeson), allié des Allemands par intérêt, découvre l'horreur des camps et la barbarie germanique. L'industriel emploie un groupe de juifs dans son entreprise culinaire, et va tenter de sauver ses salariés du massacre. Un drame humain où l'émotion reste le maître mot. Boîte de Kleenex indispensable pour ce film de Steven Spielberg à propos duquel George Lucas a écrit : "Je me réjouis (...) que 'La Liste de Schindler' ait pu apporter enfin la reconnaissance universelle de son talent d'artiste".

LA SELECTION CD

Vous l'aurez sûrement remarqué, Joypad a subi quelques modifications, mais surtout il s'est agrandi. Du coup, cela nous laisse de la place pour de nouvelles rubriques dont celle-ci fait partie. Tous les mois, j'essaierai de vous présenter 4 ou 5 CD en rapport avec les films, la musique que vous aimez, et bien sûr les jeux vidéo. Voilà, j'espère que cela vous plaira, en attendant, en avant la musique !



L'ETRANGE NOEL DE MONSIEUR JACK

SONY MUSIC
21 pistes (60'54)
PRIX: environ 120 F

Voici la bande originale du film de Tim Burton en version française avec la musique de Danny Elfman. C'est l'occasion, pour ceux qui l'ont vu, de se replonger dans l'ambiance fantastique du film, et pour les autres celle de la découvrir (en effet, la plupart des morceaux étant chantés, vous n'aurez pas de mal à comprendre l'histoire). Le tout est dans un style très classique avec solistes, chœurs, et orchestre bien sûr !

SONIC THE HEDGEHOG - REMIX

EMI
8 pistes (41'12)
PRIX: environ 200 F

On retrouve ici pas mal de thèmes du jeu remixés, toujours très techno avec quelques morceaux chantés. Ainsi on a droit à la musique du générique de Sonic CD sur Mega CD, j'ai nommé: Brand New World. Je le conseille à tous ceux qui aiment Sonic, évidemment, mais aussi aux amateurs de techno "soft".

FINAL FANTASY VI

SQUARE BRAND
3 CD pour un peu plus de 3 heures d'écoute
PRIX: environ 310 F

Je vous présente ici le coffret collector, mais vous avez la possibilité d'acheter les 3 CD séparément. Il regroupe toutes les musiques du jeu, composées par Nobuo Uematsu. Pour les fans du genre, il a récemment fait un autre album dans le même style : Fantasmagoria. À ce qu'il paraît, il s'est vendu comme des petits pains au Japon !

STREET FIGHTER II MOVIE (VOL. 1 ET 2)

SONY MUSIC
Vol.1: 13 pistes (59'47)
Vol.2: 17 pistes (50'06)
PRIX: Environ 215 F

On vous avait déjà présenté la vidéo et l'art book dans le dernier Anim'paaad, voici maintenant les musiques du film. Le volume 1 est dans un style assez hard FM, quant au deuxième, il reprend quelques thèmes du premier et y ajoute des musiques un peu plus d'ambiance. Disons qu'il fait plus musique de film et l'autre musique à écouter sur sa chaîne ou son walkman. À vous de choisir !

LA JOYBANK

Il vit des hauts et pas ds bas...

Cette fois, ça y est, le printemps est là ! Vous et nous allons enfin pouvoir sortir, parcourir les champs et éternuer à en avoir des nausées. Car les allergies sont, elles aussi, de retour. Plus tenaces que jamais. Si les silos de blé vous rebutent, la solution se trouve ici, dans ces lignes et celles qui suivent (vous avez tout suivi, jusqu'à présent, non ?). Le meilleur remède contre le rhume des foins dévastateur, c'est la K7 vidéo. Logique ! Comme Joypad pense constamment à vous, nous avons pensé que quelques spécimens devraient suffire pour vous convaincre de rester chez vous. D'autant que les lots comportent de superbes séquences des meilleurs DA nippons de ces dernières années. Plus besoin d'être actionnaire chez Lotus, si tant est que vous possédiez un magnétoscope en bon état de fonctionnement. Reste plus maintenant qu'à réunir un max de joy$ (demandez à mémé, elle doit en avoir sous l'oreiller !) pour participer à la vente aux enchères du mois de mars. Le règlement se trouve ci-contre.

CE MOIS-CI, TOUS LES LOTS DE LA JOYBANK VOUS SONT OFFERTS PAR AK VIDEO

Sans être de la même époque c
colorisés ne brillent sans doute
spéciaux. Tout est ici histoire d
plongeront avec délectation. N
superbes d'un "Dracula" : Roge
rencontre des personnages mac
fous ("La Chambre des Torture
morts. Si vous venez de jouer à
ambiance gothic-horror propre

"LA CHAMBRE DES TORTU
DURÉE APPROXIMATIVE : 80 M
"L'EMPIRE DE LA TERREUR

OTS DE LA JOYBANK

ite de participation : le 30 MARS 1995).

IDEO DE DBZ VOL 1- 4 GAGNANTS

OY$ Pour ce premier épisode de DBZ, Songohan a disparu. Songoku et
che. Le tout premier épisode de la saga, et sans aucun doute l'un des

IDEO DE DBZ VOL 8- 4 GAGNANTS

MISE À PRIX : 200 JOY$ Songoku et Vegata sur la trace du Super Sayadjin, le Guerrier de la Légende ? C'est ce que vous propose ce 8e volet des aventures de Songoku.

LOT N°3

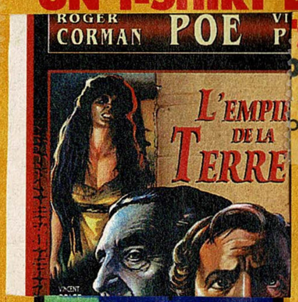
LA CASSETTE VIDEO DE DBZ VOL 11- 4 GAGNANTS

MISE À PRIX : 250 JOY$ Le tout dernier volume en date. les afficionados ne le manqueront sous aucun prétexte. Intitulé "L'histoire de Trunks", cet épisode raconte ce qu'il serait advenu de la planète Terre si Songoku n'avait pas été sauvé in extremis par Trunks. Un épisode dur et noir, comme un bon Blade Runner.

LOT N°4

UN T-SHIRT DBZ-
S

O JOY$ Si vous ne l'avez pas enco-
de vous offrir un *T-Shirt* Dragon
out pour les accros de la



LE REGLEMENT

1.Enfreindre le règlement qui suit peut nuire fâcheusement à votre santé. Essayez et vous verrez, mais ne dit-on pas que "la nuit, tous les chats sont gris" ?
2. Vos nom et prénom ainsi que le montant des enchères doivent obligatoirement être inscrits sur le coupon-réponse. S'il s'avère que c'est illisible, voire indéchiffrable, vous serez tenu de suivre ce conseil : allez voir un bon docteur. La dyslexie se soigne bien, de nos jours. Et si vous avez trois chromosomes au lieu de deux portant le numéro 21, c'est que vous savez mal compter ou alors que vous n'avez vraiment pas beaucoup de chance.
3. Quelle que soit la somme misée, elle est définitivement perdue. Ceux (sous-entendu, les malheureux perdants) qui espéraient récupérer les Joy$ pariés pour pouvoir rejouer une autre fois, devraient réduire leur temps de sommeil paradoxal. Ils rêvent trop !4. Les copies doivent être envoyées au mag. impérativement avant le 31 mars 1995, le cachet de la Poste faisant foi. Sans quoi, sur vos bulletins de fin d'année ne figurera aucune note Joypad et vous repiquerez une classe. Si ex aequo il y a, la date se trouvant sur le cachet désignera le premier de la classe.
5. Les Joy$ ne sont pas des billets comme les autres. Ils portent la photo de vos testeurs adorés. Et si vous êtes tenté de faire appel à la magie vaudou un jour prochain, sachez que Stéphane, notre gourou des îles, se fera un plaisir de vous retourner le sort !
6. Tous les lecteurs de Joypad sont tenus de participer à la Joybank.
7 Vous croyez que la liste des gagnants sera publiée dans le numéro de juin de Joypad ? Vous avez raison !
8. Si vos Joy$ sentent le caca, c'est que vous vous trompez de destinataire. Il fallait les envoyer à Scato Magazine.
9. Abonnez-vous à Joypad ! Si, si, c'est une bonne idée !
10. Si le règlement ne vous sied pas, envoyez une lettre de réclamation au bureau des pleurs ! Nous manquons parfois de papier pour les feux de cheminée entre scouts.

LES RESULTATS DE LA JOYBANK 38

Lot n°1 : Le tome 12 d'Akira aux éditions Glénat
1. Éric Quatresous (10 000 Joy$)
2. Marc Millet (4 861 Joy$)
3. Didier Dacharry (2 957 Joy$)
4. Xavier de Matos (2 850 Joy$)
5. Simon Prost (2 664 Joy$)

Lot n°2 : La montre Sonic & Knuckles
1. Cédric Bienfait (1 903 Joy$)
2. Yohan Chualon (1 665 Joy$)
3. Xavier Jung (1 319 Joy$)
4. Gaël Cheval (1 319 Joy$)

Lot n°3 : Le T-shirt Maximum Carnage
1. Gwenaël Dorme (1 789 Joy$)
2. Pascal Truffy (1 660 Joy$)
3. Yragaël Leveque (1 475 Joy$)
4. Richard Dehen (1 445 Joy$)

Lot n°4 : La casquette Shaq Fu
1. Julien Roide (2 039 Joy$)
2. Vincent Koffi (1 611 Joy$)
3. Grégory Louvat (1 495 Joy$)
4. Sylvain Mazars (1 425 Joy$)

GRAND JEU

VRAI ou FAUX

Joypad et ESPACE 3 games organisent un grand concours sur 3615 JOYPAD.

VRAI ! Gagnez une PSX,

la Rolls Royce des consoles, avec son jeu Ridge Racer, en jouant au Vrai-Faux !

VENTE AUX ENCHERES JOYPAD 40

(A REMPLIR EN MAJUSCULES • DATE LIMITE : 30 MARS 1995)

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....

MISE DU LOT N° 1 : .... MISE DU LOT N° 2 : ....

MISE DU LOT N° 3 : .... MISE DU LOT N° 4 : ....

TOTAL MISE : .... VOTRE CONSOLE : ....

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

LA JOYBANK

Il vit des hauts et pas ds bas...

Cette fois, ça y est, le printemps est là ! Vous et nous allons enfin pouvoir sortir, parcourir les champs et éternuer à en avoir des nausées. Car les allergies sont, elles aussi, de retour. Plus tenaces que jamais. Si les silos de blé vous rebutent, la solution se trouve ici, dans ces lignes et celles qui suivent (vous avez tout suivi, jusqu'à présent, non ?). Le meilleur remède contre le rhume des foins dévastateur, c'est la K7 vidéo. Logique ! Comme Joypad pense constamment à vous, nous avons pensé que quelques spécimens devraient suffire pour vous convaincre de rester chez vous. D'autant que les lots comportent de superbes séquences des meilleurs DA nippons de ces dernières années. Plus besoin d'être actionnaire chez Lotus, si tant est que vous possédiez un magnétoscope en bon état de fonctionnement. Reste plus maintenant qu'à réunir un max de joy$ (demandez à mémé, elle doit en avoir sous l'oreiller !) pour participer à la vente aux enchères du mois de mars. Le règlement se trouve ci-contre.

CE MOIS-CI, TOUS LES LOTS DE LA JOYBANK VOUS SONT OFFERTS PAR AK VIDEO

sans être de la même époque c
colorisés ne brillent sans doute
spéciaux. Tout est ici histoire c
plongeront avec délectation. N
superbes d'un "Dracula" : Roge
rencontre des personnages ma
fous ("La Chambre des Torture
morts. Si vous venez de jouer à
ambiance gothic-horror propre

"LA CHAMBRE DES TORTU
DURÉE APPROXIMATIVE : 80 M
"L'EMPIRE DE LA TERREUR

...OTS DE LA JOYBANK

...ite de participation : le 30 MARS 1995).

...IDEO DE DBZ VOL 1- 4 GAGNANTS

...OY$ Pour ce premier épisode de DBZ, Songohan a disparu. Songoku et ...che. Le tout premier épisode de la saga, et sans aucun doute l'un des

...IDEO DE DBZ VOL 8- 4 GAGNANTS

MISE À PRIX : 200 JOY$ Songoku et Vegata sur la trace du Super Sayadjin, le Guerrier de la Légende ? C'est ce que vous propose ce 8e volet des aventures de Songoku.

LOT N°3

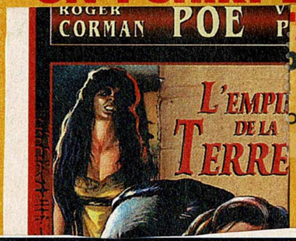
LA CASSETTE VIDEO DE DBZ VOL 11- 4 GAGNANTS

MISE À PRIX : 250 JOY$ Le tout dernier volume en date. les afficionados ne le manqueront sous aucun prétexte. Intitulé "L'histoire de Trunks", cet épisode raconte ce qu'il serait advenu de la planète Terre si Songoku n'avait pas été sauvé in extremis par Trunks. Un épisode dur et noir, comme un bon Blade Runner.

LOT N°4

UN T-SHIRT DBZ-
...S

...JOY$ Si vous ne l'avez pas enco... *de vous offrir* un *T-Shirt* Dragon ...out pour les accros de la



LE REGLEMENT

1 1.Enfreindre le règlement qui suit peut fâcheusement à votre santé. Essayez et verrez, mais ne dit-on pas que "la nuit, to chats sont gris" ?

2. Vos nom et prénom ainsi que le montan enchères doivent obligatoirement être in sur le coupon-réponse. S'il s'avère que c'e sible, voire indéchiffrable, vous serez ten suivre ce conseil : allez voir un bon docteu dyslexie se soigne bien, de nos jours. Et si avez trois chromosomes au lieu de deux tant le numéro 21, c'est que vous savez compter ou alors que vous n'avez vraimen beaucoup de chance.

3. Quelle que soit la somme misée, elle est nitivement perdue. Ceux (sous-entend malheureux perdants) qui espéraient récu les Joy$ pariés pour pouvoir rejouer une fois, devraient réduire leur temps de som paradoxal. Ils rêvent trop !4. Les copies do être envoyées au mag. impérativement av 31 mars 1995, le cachet de la Poste faisan Sans quoi, sur vos bulletins de fin d'année gurera aucune note Joypad et vous repiq une classe. Si ex aequo il y a, la date se tro sur le cachet désignera le premier de la clas

5. Les Joy$ ne sont pas des billets comm autres. Ils portent la photo de vos testeurs rés. Et si vous êtes tenté de faire appel magie vaudou un jour prochain, sachez que phane, notre gourou des îles, se fera un pl de vous retourner le sort !

6. Tous les lecteurs de Joypad sont tenus participer à la Joybank.

7. Vous croyez que la liste des gagnants sera bliée dans le numéro de juin de Joypad ? V avez raison !

8. Si vos Joy$ sentent le caca, c'est que v vous trompez de destinataire. Il fallait les voyer à Scato Magazine.

9. Abonnez-vous à Joypad ! Si, si, c'est bonne idée !

10. Si le règlement ne vous sied pas, envoy une lettre de réclamation au bureau des pleu Nous manquons parfois de papier pour les f de cheminée entre scouts.

LES RESULTATS DE LA JOYBANK 3...

Lot n°1 : Le tome 12 d'Akira aux éditions Glénat

1. Eric Quatresous (10 000 Joy$)
2. Marc Millet (4 861 Joy$)
3. Didier Dacharry (2 957 Joy$)
4. Xavier de Matos (2 850 Joy$)
5. Simon Prost (2 664 Joy$)

Lot n°2 : La montre Sonic & Knuckles

1. Cédric Bienfait (1 903 Joy$)
2. Yohan Chualon (1 665 Joy$)
3. Xavier Jung (1 319 Joy$)

DÉCOUPEZ CE BULLETIN ET ENVOYEZ-LE, ACCOMPAGNÉ DE VOS JOY$, À L'ADRESSE DU MAGAZINE. COMME VOUS NE VOUS SOUVENEZ PLUS DE NOTRE ADRESSE ET QUE VOUS NE SAVEZ PLUS OU LA TROUVER, LA VOICI :

JOYPAD • LA JOYBANK
10, RUE THIERRY-LE-LURON
92300 LEVALLOIS-PERRET

DIVERS

Achat

Département 27
Achète PS-X à bon prix + jeu, faire offre. Tel au 32 34 66 56 à Frédéric.

Département 34
Achète tout ce qui concerne DBZ et vidéo de Yu Yu Hakusho. Tel à Olivier au 67 22 30 80 après 17 h 30.

Département 34
Achète PS-X, Saturn, Néo Géo CD, Jaguar, 3DO : 2500 Frs ou échange contre MD + 9 jeux + 1500 Frs à 2000 Frs ou vends la MD + 9 jeux : 1000 Frs. Tel au 67 47 37 22.

Département 44
Achète ou vends jeux PS-X. Tel à Christian au 40 82 41 76.

Département 51
Achète Joypad n°31, faire offre. Tel à Adrien au 26 42 08 85.

Département 57
Achète jeux sur Jaguar à 200 Frs maxi en tbe avec boite. Tel au 87 52 10 94 après 20 h.

Département 61
Achète jeux PS-X (news) ou échange, cherche 2ème manette 200 Frs, vends DUO-R, tbe + 4 jeux CD et 8 jeux cartes (SF2, FS Soldier, Die Hard, S. Parodia, Lord O.T...). Tel à Fabien au 33 25 66 04.

Contact

Département 13
Echange sur Jaguar : Alien, Checkered, Cybermorph contre Doom, Kasumi, Rayman ou vends Alien 300 Frs, Checkered 300 Frs, Cybermorph 200 Frs. Tel à Nicolas au 90 55 63 44.

Département 13
Echange jeux sur PS-X et Saturn et vends Jaguar. Tel au 43 86 19 58.

Département 66
Cherche contacts pour échanges d'info sur mangas en tout genre OVA... Samuel Van-Steelant 4 Place des Roitelets 66300 Llupia.

Département 92
Echange Jaguar + 4 jeux contre 3DO avec ou sans jeu. Tel au 45 34 80 76 après 18 h à Bounthoun.

Département 92
Echange jeux Jaguar (Wolfenstein 3D, Raiden, Dino Dudes...) avec notice et boite. Tel à Thierry au 46 83 09 59.

Vente

Département 2
Vends Jaguar US + 2 manettes + 2 jeux (Aliens et Cyber), garantie 9 mois, valeur 2750 Frs, vendue 1800 Frs à débattre. Tel au 23 73 05 13.

Département 6
Vends Jaguar + 2 manettes + Aliens vs Predator + Kasumi Ninja + Cybermorph, valeur 3420 Frs, cédé 2500 Frs. Tel à Seb au 93 08 79 87.

Département 6
Vends PS-X + Ridge Racer (le tout neuf) + cable RGB : prix à débattre. Tel au 93 67 58 27 à Cédric après 19 h.

Département 13
Vends nbx films de japanimation : DBZ, Ranma, SF2, Fatal Fury. Tel à Cyrille au 91 69 48 10 après 17 h sur Marseille et environs.

Département 13
Vends sur K7 audio, nbx musiques de jeux sur Mega CD et Saturn. Philippe Roman Villa Les Frènes 138 Chemin du Moulin 13140 Miramas ou tel au 90 58 38 95.

Département 33
Vends Jaguar + 2 manettes (60 Hz) + Cybermorph + Kasumi Ninja : 2000 Frs. Tel au 57 43 59 84.

Département 37
Vends console PS-X Sony + 1 jeu à bas prix + autres jeux PS-X à prix intéressants. Tel au 47 54 26 57.

Département 59
Vends nbx titres de dessins animés : Street Fighter II, DBZ, Onimaru, DNA 2...). Tel au 27 35 59 27 à Eddy.

Département 59
Vends Jaguar + 1 pad + Alien vs Predator + Cybermorph, état neuf : 1990 Frs. Tel à Yann au:20 32 52 41.

Département 75
Vends jeux PS-X à bas prix. Tel à Eric au 43 66 70 22 vers 20 h.

Département 75
Vends PS-X et Saturn, vends nbx jeux SNIN : Donkey Kong, Pitfall, DBZ 3... achète 3DO NTSC + jeux ou Néo Géo CD. Tel à Brice au 46 57 34 35.

Département 75
Vends jeux PS-X. Tel à Eric au 43 66 70 22 vers 20 h.

Département 75
Vends Jaguar + 3 jeux dont Doom, Alien vs Predator : entre 1500 et 2000 Frs. Tel à Nicolas au 47 45 08 98.

Département 75
Vends, achète, échange jeux PS-X, recherche news et accessoires, vends SNIN, état neuf, + adaptateur + jeux, prix à débattre. Tel à Adel au 42 05 86 39 après 18 h.

Département 75
Vends cassettes DBZ Pal (vol 1 à 12) et Secam (vol 1 à 8) : 85 Frs pièce. Tel à Julien au 42 33 25 73.

Département 75
Vends PS-X de Sony + jeux, cause double emploi. Tel à Ludovic au 42 29 03 56.

Département 91
Vends Arcade System + SSF2 + 2 pads Arcade 6 boutons + 3 pads SFC modifiés pour AS : 3500 Frs. Tel à Piseth au 64 97 04 31.

Département 92
Vends Jaguar + Cybermorph et Wolfenstein + 1 manette : 1490 Frs, vends aussi Kasumi Ninja : 350 Frs, Alien vs Predator : 300 Frs, Chekered Flag : 320 Frs, manette : 170 Frs. Tel au 42 70 94 34.

Département 92
Vends Jaguar avec 4 jeux : 2200 Frs ou échange contre 3DO + jeux + argent si nécessaire. Tel à Bounthoun après 18 h au 45 34 80 76.

Département 93
Vends Jaguar + 4 jeux ou échange contre Néo Géo. Tel à Guillaume au 48 21 42 15.

Département 94
Vends Jaguar, tbe + 3 jeux + 1 manette : 2500 Frs. Tel à Guillaume après 16 h 30 au 43 75 66 34.

Département 94
Vends carte Jamma originales : Sunset Riders, Splatter House, Seïbu Cup Soccer, Pocket Gall, Willow, Likid Kids : 800 Frs, vends Shock Wave 3DO : 180 Frs. Tel au 43 28 52 48 à Fred.

NEC

Achat

Département 6
Achète Spriggan 2, Nexar, Valis 4, Cosmic Fantasy 3 et vends Street Fighter 2' : 150 Frs. Tel à Antoine Portalier au 93 87 64 20.

Département 28
Achète CD-Rom NEC + 2 manettes sans jeu pour 450 Frs. Tel à Jean au 37 43 87 84.

Département 59
Achète DUO-R et Arcade Card, vends aussi jeux NEC et SNIN, possibilité d'échanges. Tel au 20 84 74 58.

Département 78
Achète Super CD-Rom NEC : 800 Frs et Super Graphx avec ou sans jeu : 400 Frs. Tel au 30 69 72 87.

Département 78
Achète Duo-R + 10 jeux CD : 1000 Frs, recherche Magical Chase, Coryoon, Dondokodon, Ryuryu, Puzzleboy : de 150 à 300 Frs. Tel à Michel le dimanche de 20 à 22 h au 30 54 11 46.

Contact

Département 64
Echange, achète, vends jeux et console NEC, PS-X, Saturn, Néo Géo CD... Tel à James au 59 04 91 77.

Vente

Département 4
Vend DUO-R + 6 hits : Bomberman 94, Dracula X, Star Parodia... + accessoires, vends Mortal Kombat 2 sur SNIN, cherche aussi contacts PS-X. Tel au 92 62 69 10.

Département 13
Vends NEC portable + alimentation + 7 jeux avec emballage + sacoche, le tout 1500 Frs ou séparé. Tel au 91 06 61 93 après 18 h à Joël.

Département 13
Vends NEC GT + alimentation + sacoche + 7 jeux avec boite : 1600 Frs. Tel au 91 06 61 93 après 18 h à Joël.

Département 14
Vends jeux PC Engine, de 50 à 200 Frs. Tel à Alban au 31 89 42 77 aux heures de repas.

Département 31
Vends CD Ranma 1/2 sur CD-Rom NEC avec 3 mangas Dragon Ball Z au choix pour 350 Frs à débattre. Tel à Mathieu après 18 h au 61 86 84 75.

Département 38
Vends Turbo GT + 4 jeux (Volley, P47, F1, Bomberman) : 1000 Frs à débattre ou échange contre MD. Houles Allan Le Mas 38650 Avignon ou tel au 76 34 14 54.

Département 60
Vends DUO + nbx jeux CD CDS et Hucard. Tel à Nicolas au 44 60 39 99.

Département 60
Vends DUO et tops (Gate of Thunder, Formation Soccer 94...), prix à débattre, possibilité de vente séparée. Tel à Nicolas au 44 60 39 99.

Département 67
Vends NEC PC Engine + 3 manettes + quintupleur + 5 jeux : 900 Frs + 5 autres jeux à 130 Frs pièce (Soldier, Blade, R-Type, Populous, Power Tennis). Tel au 88 91 62 13.

Département 77
Vends jeux NEC cartes et CD : Dungeon Explorer, Gunhed Legendary Ace, Magical Chase, Ac. Card Pro, Ranma 1, 2, 3, Sailor Moon, Dracula, Fray (90 titres). Tel au 64 23 82 14.

Département 92
Vends Supergraph-x + CD-Rom 2 + Ac. Card + jeux + pads : 1500 Frs. Tel à Daniel au 47 39 68 11.

Département 92
Vends Duo-R avec 3 manettes et Ys 4, DBZ et Bomberman 94, le tout pour 2300 Frs. Tel à Jacques 47 45 76 08.

Département 93
Vends nbx jeux NEC : Devilcrush, Gunhed, Neutopia, Valis, Formation Soccer, Arcad Duo en tbe : 690 Frs ou + 2 jeux : 1900 Frs. Tel à Christophe au 48 49 15 66 de 18 à 22 h.

Département 94
Vends jeux NEC cartes : Ordyne, Volfiev, W.C. Tennis, New Zealand Story : 380 Frs le lot et vends Shock Wave sur 3DO : 180 Frs. Tel à Frédéric au 43 28 52 48.

NEO-GEO LYNX

Achat

Département 72
Achète sur Néo Géo : Super Sidekicks 2 à 600 Frs maximum et jeux de basket à prix raisonnables. Tel à Farid au 43 78 07 70.

Département 92
Achète Néo Géo CD, Saturn, PS-X à bon prix. Tel à Brice au 46 57 34 35.

Contact

Département 59
Echange World Heroes 2 Jet sur Néo Géo contre Samuraï Shodown 2 ou vends 700 Frs. Tel à Alain au 20 71 68 88.

Département 77
Echange, achète, vends jeux Néo Géo et MD, vends SSF2 sur SFC, vends Néo Géo + jeux et MD + jeux ou échange. Tel à Marc au 60 05 55 89.

Vente

Département 1
Vends Néo Géo + 2 manettes + Memory Card + Fatal Fury Special + Art of Fighting + codes secrets : 2000 Frs. Tel au 74 61 41 77 à Damien.

Département 4
Vends Néo Géo + Samuraï Shodown + Football : 2000 Frs ou vends SNIN + 8 jeux + JB King + multipad + AD29, tbe : 2500 Frs. Tel au 92 75 23 66.

Département 7
Vends Néo Géo + 2 pads + Art of Fighting + Samuraï Shodown + Fatal Fury Special, le tout pour 2800 Frs. Tel au 75 81 00 33 à Aldo Nogueira.

Département 13
Vends sur Néo Géo : Burning Fight et Super Spy 250 Frs chaque. Tel au 42 06 02 13.

Département 16
Vends King of Fighters CD sur Néo Géo CD : 350 Frs port compris, échange possible. Tel à David au 45 68 24 83.

Département 23
Vends Néo Géo + 2 pads + Memory Card + Top Hunter + Fatal Fury Special + World Heroes 2 + Super Sidekicks 1 et 2 + Mutation Nation, le tout, état neuf 3500 Frs. Tel au 55 52 52 59 après 18 h 30.

Département 27
Vends Néo Géo + 2 manettes + Memory Card + 6 jeux (Fatal Fury 2, Sidekicks, Art of Fighting...) : 3000 Frs. Tel à Laurent au 32 56 02 10 après 17 h.

Département 32
Vends Néo Géo CD + 2 manettes + 3 jeux : King of Fighter 94, Samuraï Shodown 2, Art of Fighting, état neuf (encore garantie 6 mois) pour 3490 Frs, vends aussi Néo Géo + 1 manette + 5 jeux (S.S.2, FF2...) : 1990 Frs. Tel après 18 h 30 au 62 09 20 51.

Département 37
Vends Néo Géo + 2 pads + 2 jeux (Samuraï Shodown, Alpha Mission 2) : 1800 Frs ou échange contre Jaguar + 1 jeu ou 3DO. Tel au 47 27 97 84 HR.

Département 42
Vends Néo Géo CD 2 + 7 jeux : Top Hunter, KOF 94, S. Shodown 1 et 2, Super Sidekick 2, Fatal Fury Special et Art of Fighting 2 : 3000 Frs, état neuf, peu servi. Tel au 77 60 15 44.

Département 47
Vends Néo Géo + 2 jeux (L. Resort, Nam 75) : 1600 Frs et MD + 6 jeux (Virtua Racing) + 2 manettes Pro 1 et 2 : 900 Frs. Tel à Julien au 53 93 95 84 le week-end.

Département 49
Vends Néo Géo + 2 joys + Samuraï Shodown + Memory Card, le tout pour 1400 Frs à débattre. Tel à David au 41 76 08 79.

Département 57
Vends Néo Géo + 2 jeux + 2 pads (Art of Fighting 2 et Andro Dunos) : 2000 Frs. Ecrire à Stéphane Plantin 4 Rue Champagne 57070 Metz Borny.

Département 60
Vends Néo Géo + 6 jeux + 2 manettes, vends aussi sur SNES : Romancing Saga 2 et Legend. Tel au 44 50 03 14 après 18 h.

Département 60
Vends Néo Géo avec 2 manettes, 2 jeux : Art of Fighting et World Heroes 2, le tout pour 2800 Frs. Tel au 44 22 47 34.

Département 62
Vends Néo Géo + Memory Card + 2 jeux (AOF - FF) : 1300 Frs, vends SFC + 5 manettes (2 infrarouges) + 8 jeux (SF2' Turbo, Aladdin, Turtle Fighters...) + 3 adaptateurs : 1400 Frs. Tel à Simon au 21 56 38 52.

Département 69
Vends Néo Géo + 6 jeux (Fatal Fury 2 et Special, Samuraï Shodown, Soccer Browl, WH 2 Jet, Sidekicks 2) + Memory Card + manettes à 2100 Frs. Tel à Alexandre au 78 05 04 70.

Département 72
Vends Néo Géo CD sous garantie + FFS + Top Hunter + KOF 94 + 3 manettes, le tout : 3886 Frs ou vente séparée. Galli Gérald au 43 86 38 14.

Département 75
Vends Néo Géo + 2 manettes + World Heroes 2 Jet + Fatal Fury Special (tbe) : 1800 Frs à débattre. Tel à Quentin après 18 h au 43 66 07 20.

Département 76
Vends Néo Géo + 1 jeu + 1 manette, tbe : 1000 Frs. Tel au 35 54 44 79 après 18 h.

Département 77
Vends Néo Géo + 2 manettes + 3 jeux (FF2, Samuraï Shodown, Super Sidekicks 2) : 3000 Frs. Tel à David au 64 07 45 66.

Département 77
Vends Néo Géo + 1 manette + Nam 75 : 1200 Frs. Tel à Pierrick au 60 72 58 15.

Département 77
Vends Néo Géo + 2 manettes + Art of Fighting 2, le tout en tbe : 1500 Frs. Tel au 64 68 31 13 à Julien après 20 h.

Département 78
Vends Néo Géo + 6 jeux + 2 manettes + Memory Card : 2000 Frs. Tel après 18 h 30 au 39 55 04 57.

Département 78
Vends Néo Géo + 1 manette + Samuraï Shodown : 1200 Frs. Tel au 39 18 41 05 à Yann.

Département 92
Vens Super Sidekicks 300 Frs. Tel à Franck au 46 30 09 52.

Département 93
Vends Néo Géo neuve + 2 manettes + 3 jeux (Art of Fighting 2...) : 2800 Frs. Tel au 48 54 92 66 à Ivan.

Département 93
Vends jeux Néo Géo : Sengoku 2 : 350 Frs, KOM 2 : 300 Frs, Nam 75 : 150 Frs, possibilité d'échanger les 3 contre King of Fighter 94. Tel de 17 à 21 h au 43 08 29 64.

Département 94
Vends Sidekicks 2 : 600 Frs, View Point 600 Frs ou échange les 2 contre Samuraï Shodown 2 (+ argent). Tel à Olivier au 48 90 87 92.

Département 94
Vends accessoires + manettes NG 180 Frs + Samouraï Shodown 500 Frs, SNIN + MD + Memory Card 100 Frs. Tel après 20 h à Jérémy Hagege au 48 76 71 41 ou écrire au 2 Rue Paul Langevin 94120 Fontenay.

Département 94
Vends Samuraï Shodown : 500 Frs + 2 manettes + Memory Card + SN + 8 jeux + 4 manettes : 2000 Frs, vente séparée possible. Tel après 20 h au 48 76 71 41 à Jérémy.

Département 99
Vends Néo Géo + 2 pads + Magician

Lord + Art of Fighting 2 : 2500 Frs à débattre. Tel au 42 09 93 56 après 17 h.

NINTENDO

Achat

Département 29
Achète ou échange Fatal Fury 3 à 330 Frs, échange Zelda contre Lagoon ou Paladin Quest, vends ou échange jeux Super Nintendo de 100 à 350 Frs : Brain Lord, World Heroes 2..., recherche Fatal Fury Special, NHL 95, S. Stars International Soccer, Super Street Fighter 2... Tel au 98 95 51 78.

Département 38
Achète DBZ 3 : 300 Frs et vends Mario All Stars 250 Frs ou échange sur SN. Tel au 74 57 98 96 à Xavier.

Département 75
Achète Super Nintendo avec manettes et fils pour 200 Frs. Tel à Kevin au 46 28 60 07.

Département 75
Achète SNIN + 2 manettes et 1 jeu : 450 Frs ou échange contre MD + 6 jeux. Tel à Mathieu au 43 42 93 08.

Département 91
Achète jeux sur SN et MD ainsi que 32X sur MD. Tel à Adrian au 60 13 04 41.

Département 93
Achète nouveautés SN et MD et jeux NES, GG, GB, Lynx, échanges possibles. Tel à Fred au 43 68 02 04 de 14 à 20 h.

Département 95
Achète cable péritel SFC, jeux : 100 Frs, Superscope, MD jap + jeux, Lynx + jeux, jeux NEC de 50 à 100 Frs, Super Booster, OAV VF de Japanimation originale et autres à bas prix. Tel à Mohand au 30 32 12 69.

Contact

Département 1
Echange SSF2 sur SNIN contre Aiker Mice From Mars, vente possible. Tel au 74 34 70 49.

Département 2
Echange Alien 3, Blanco, X-Men, James Pond 2, Scope 6 contre Actraiser 2, Zombies, Goof Troop, Val d'Isère, Young Merlin, Skyblazer, NHLPA 94, Sim City ou autres. Tel à Denis au 23 74 13 56.

Département 11
Echange Donkey Kong Country contre Final Fantasy 3 US. Tel à Paul au 68 72 37 05, le week-end.

Département 13
Echange Ranma 1/2 2 sur SN contre SF2 et une manette ou autre jeu, vends sur GB : Terminator 2 : 100 Frs et WWF 100 Frs. Tel à Daniel après 17 h au 91 68 08 88.

Département 16
Echange Mario 4 + WWG Super Wrestlemania avec notice contre Fatal Fury 1 avec boite et notice sur SN. Tel au 45 25 24 27.

Département 31
Echange Brain Lord contre Chrono Trigger ou Aretha II ou Dragon Quest 3, 4, 6 si possible en anglais. Tel tous les jours au 61 52 75 95.

Département 35
Echange ou vends Earthworm Jim, Street Racer contre NHL 95, Bomberman 2 ou 290 Frs pièce. Tel à Aymeric au 99 60 21 70.

Département 46
Echange Action Replay Pro ou Game Genie contre Return of the Jedï ou Cannon Fodder ou Super Empire Strikes Back en SN. Tel au 65 37 06 28.

Département 57
Cherche contacts sur SNIN, MD et MCD (vente, échange, achète). Tel après 19 h au 87 86 11 76.

Département 59
Echange ou vends jeux SNIN ou 3DO, contre NEC Coregraphx ou SGX contre jeux SNIN. Tel au 27 80 16 13 à Stéphane.

Département 78
Echange, vends, achète jeux SNES, MD, NEC, 3DO, GB, news sur 3DO : Fifa, Samuraï, Street, sur SNES : FF3..., et sur MD : cherche Micro Machines 2. Tel à Ben au 34 78 74 52 après 18 h.

Département 84
Echange sur Nintendo Ghostbusters contre Megaman 3. Fernandez Anna au 90 70 36 29.

Département 85
Echange Mickey Mania contre Demon B., Ardy L. Foot, échange Fatal Fury 2, Cool Spot, Mr Nutz, SFII Turbo, Ranma 2, Sonic B., Pop. T. Bee 2 contre Zombies, R. Beat 2, T. Bee 2, Goemon 2. Tel à Christophe au 51 58 84 28.

Vente

Département 1
Vends SNIN + 2 pads + AD29 60 Hz + 11 jeux (MK 2, SF 2, Donkey Kong, Earthworm Jim, Megaman X, Mario All Star, Fatal Fury 1 et 2...), le tout pour 2600 Frs. Tel au 74 77 96 08.

Département 1
Vends SNIN, tbe + 2 manettes + 5 jeux (Mario Kart, Starwing, Aladdin, F-Zero, Le Roi Lion) : 2500 Frs. Mlle Béatrice Bonnal 26 Rue des Ecoles 01600 Reyrieux ou tel au 74 00 22 15.

Département 6
Vends Game Boy + valise + 8 jeux + loupe : 600 Frs. Tel au 93 18 08 10 à Stéphane.

Département 6
Vends SNIN à 450 Frs et vends jeux SNIN : Mortal Kombat 2 : 300 Frs, Tiny Toon : 200 Frs et 11 autres jeux de 90 à 190 Frs. Tel au 93 92 14 17.

Département 6
Vends SNIN en excellent état + 2 manettes + adaptateur + 13 jeux (Buggs Bunny, MK2, Street Racer, Lamborghini... : 2500 Frs. Tel à Christian au 93 93 52 14.

Département 13
Vends jeux SNIN/SNES de 200 à 300 Frs : Super Mario Kart, Street Fighter 2 Turbo, Cool Spot, Metroïd. Tel à Ludovic au 91 93 38 34.

Département 13
vends jeux SN : Actraiser 2, Jacky Crush, Adventure Island : de 125 Frs et 250 Frs ou le lot de 3 jeux : 500 Frs. Tel au 42 09 15 70.

Département 13
Vends NES avec 14 jeux + 2 manettes. Tel à Daniel au 91 79 64 .03.

Département 13
Vends Secret of Mana, Earthworm Jim (US), NBA Live 95, DBZ 3 (Jap) : 350 Frs l'unité et MD à 500 Frs. Tel au 91 85 58 06.

Département 16
Vends SN avec 11 jeux + 3 manettes et Nintendoscope, état neuf : 2000 Frs. Tel au 45 84 14 03 toute la journée.

Département 19
Vends Street Fighter 2 Turbo 100 Frs, Super Mario world 50 Frs, Dragon Ball Z 100 Frs et 14 jeux MS 300 Frs. Mr Dossous 24 Rue des Bois 75019 Paris ou tel au 42 08 88 33.

Département 19
Vends jeux sur SN : SF2 Turbo 250 Frs, Dragon Ball Z 220 Frs et sur MD : Tiny Toon 200 Frs. Tel entre 18 h 30 à 22 h 30 au 42 08 88 33.

Département 24
Vends SFC + 4 manettes (1 Arcade, 1 Turbo) + 5 jeux + Superscope avec 7 jeux + 1 adaptateur, le tout en tbe, emballage d'origine : 1750 Frs port compris en contre remboursement. Tel au 53 09 81 59.

Département 26
Vends SNIN + 15 jeux (FF6, Feda, Donkey Kong, DBZ 3, Secret of Mana, Return of the Jedi...) + 2 manettes dont 1 arcade + adaptateur, le tout en tbe : 3000 Frs. Tel au 75 57 23 88 de 19 à 20 h 30.

Département 27
Vends SNES + 2 manettes + adaptateur + quintupleur de manettes + Zelda, Flashback, F-Zero, Jurassic Park, Super Soccer, Mickey, le tout pour 1500 Frs. Tel au 32 36 83 19.

Département 31
Vends Starwing sur SNIN (jamais servi), Quackshot sur MD : 150 Frs l'un, 2 manettes infra-rouge 150 Frs, échanges possibles. Tel au 61 56 71 46 à Wilfried.

Département 31
Vends SNIN + 2 manettes + Superscope + adaptateur + 6 jeux (Final Fantasy 3, Secret of Mana, Super Metroïd...) : 2100 Frs. Tel à Patrice au 61 41 24 43.

Département 31
Vends SNIN + 2 manettes + 5 jeux pour 1400 Frs. Tel à Bruno au 61 37 13 22 après 17 h.

Département 33
Vends Game Boy récente (1 an), tbe, avec adaptateur secteur, batterie rechergeable, 3 jeux : Super Marioland 2, Buraï Fighter, Tetris : 550 Frs avec port. Tel au 56 08 63 36.

Département 33
Vends jeux SNIN : Super Street Fighter 2 + Mortal Kombat 2 + Mario All Stars, très bon prix. Tel à Pascal au 56 29 10 59.

Département 33
Vends jeux SN, les 26 : 5000 Frs, les 21 jeux : 4000 Frs, les 10 : 2000 Frs (Earthworm Jim, Donkey Kong Country, NBA Live 95, Pitfall, SSF2, Le Livre de la Jungle...). Tel au 56 97 51 86.
Département 34
Vends sur SNES : Super Game Boy : 250 Frs, Desert Strike US + adaptateur 60 Hz : 300 Frs. Tel à Julien au 67 71 74 44 après 18 h 30.

Département 37
Vends, échange jeux SNIN, achète Donkey Kong Country, Earthworm Jim, et vends MD + jeux. Tel à Fred au 47 20 56 80.

Département 38
Vends SNIN 50/60 Hz + 2 joys + 6 jeux : DBZ 3, Secret of Mana, Zelda, Twinbee... + adaptateur 60 Hz + boites et soluces : 1500 Frs. Tel au 76 42 68 46 le soir.

Département 38
Vends jeux sur SN : Jurassic Park et Fighting Spirit 200 Frs à débattre. Tel au 76 71 90 38 le mercredi, samedi, dimanche de 9 h à 13 h et de 17 h à 20 h.

Département 38
Vends sur SN : Mickey Mania et Ardy Light Foot, échange possible. Tel au 76 54 00 63 à Jean-Philippe uniquement sur Grenoble.

Département 38
Vends SNIN + 4 jeux + accesssoires, un très bon prix, possibilité de vente séparée. Tel à Julien au 76 72 54 62 entre 19 et 20 h.

Département 40
Vends Secret of Mana (neuf) et Mortal Kombat 2: 350 Frs, Exaust Heat : 100 Frs, Zelda 3 : 250 Frs, achète multipad + Super Nintendo + SF2 pas cher, achète Zelda et Mystic Quest sur Game Boy. Tel au 58 06 02 77 après 18 h.

Département 40
Vends Zelda 3, Exaust Heat et Mortal Kombat 2. Tel au 58 06 02 77 après 18 h.

Département 40
Vends jeux SNIN : Secret of Mana (US) + adaptateur trubo : 300 Frs + Pilotwings : 100 Frs + Sim City : 150 Frs. Tel au 58 73 31 34.

Département 42
Vends 24 jeux sur SNES, MD, MCD. Tel après 17 h au 77 26 56 15.

Département 42
Vends pour SNES : Super Star Wars, Denis la Malice, Mech Warrior : 100 Frs l'un. Joublot C. 23 Rue de Molina 42000 St Etienne.

Département 44
Vends Game Boy avec + de 6 jeux : Zelda, QIX, R-Type, Tetris, Castlevania, Chase HQ, Rami Card, Sailor Moon + 3 Kamehamag : 500 Frs Tel à David Grellier au 40 93 56 05.

Département 50
Vends SFC + 2 joys + 5 jeux (Mario Collection, Street Fighter 2, Contra...), tbe : 1500 Frs. Tel au 33 93 25 46.

Département 51
Vends ou échange SNIN + 2 manettes + 6 jeux (Zelda 3, Legend) : 1800 Frs ou contre MD + 2 manettes + jeux. Tel à Jérôme au 26 03 97 37 après 16 h 30.
Département 51
Vends sur SN : Starwing 100 Frs, Another World 150 Frs, Pilotwing 150 Frs, Aero the Acrobat 190 Frs. Tel au 26 21 36 13 après 18 h.

Département 52
Vends SNIN avec très nbx jeux et Néo Géo + 11 jeux : 4200 Frs. Tel à Jean-Philippe au 25 32 35 50.

Département 54
Vends jeux GB : Les Schtroumpfs... contre Donkey Kong Country, Eartworm Jim, Mr Nutz, Aladdin, Le Livre de la Jungle ou Tazmania. Tel au 83 29 17 74 avant 20 h.

Département 57
Vends adaptateur Super FX : 50 Frs. Tel à Allan au 87 63 61 12 après 20 h ou écrire à Fijean Allan 23 Rue de Jouy 57160 Moulins Les Metz.

Département 57
Vends SNIN + 4 jeux dont SSF2, Donkey Kong Country, Desert Strike, Soulblazer, AD 60 Hz, 2 manettes dont une turbo, le tout pour 1300 Frs + frais de port. Tel à Olcay au 87 24 19 27 après 18 h.

Département 57
Vends Game Boy + 6 jeux + loupe éclairante + batterie + adaptateur secteur + boite de rangement : 1100 Frs (valeur 1800 Frs). Tel au 87 64 45 26 après 19 h.

Département 59
Vends SNES + 3 jeux : 500 Frs + 30 Frs de port, Eye of the Beholder : 150 Frs et vends jeux MD, MCD de 50 à 100 Frs : Ecco, Sylpheed... Mr Dreville 18 Place Neufbourg 59300 Valenciennes ou bal Madre.

PETITES ANNONCES

Département 42
Vends MD + 2 manettes et 12 jeux (Flashback, Desert Strike, Sonic, Road Rash...) 1800 Frs. Tel le samedi au 74 87 68 60.

Département 51
Vends MCD2 + Road Avenger : 1400 Frs, état neuf, vends sur MD : Virtua Racing (jap) + adaptateur : 300 Frs, frais de port compris. Tel à Grégory au 26 66 85 59 après 19 h.

Département 51
Echange jeux 32X et jeux MD : Soleil, Megalomania, Wiz'Liz et jeux SN : Blackhawk, Maximum Carnage, Sim City, Bomberman 2... Tel au 26 65 30 71.

Département 54
Vends MD2 + MCD 2 + 4 cartouches et 6 CD : 2000 Frs. Tel à Alex au 83 33 15 56.

Département 59
Vends 4 jeux MS : The Newzealand Stroy, Rainbow Island, Choplifter, Castle of Illusion de 80 à 100 Frs pièce. Tel à Nicolas au 27 40 62 99 après 17 h 30.

Département 59
Vends sur MD : General Chaos : 190 Frs, Zool : 90 Frs, Megagames : 100 Frs, Jurassic Park : 110 Frs, Soleil 200 Frs, Speedball 2 : 100 Frs ou le tout pour 700 Frs ou + 100 Frs contre 32X. Tel au 28 69 53 95.

Département 59
Vends MCD Japonais + 6 jeux + CDX Pro : 1200 Frs à débattre. Tel après 18 h au 20 95 28 31.

Département 59
Vends sur MS : Mortal Kombat, Sonic 1 et 2 : 200 Frs. Tel à Christian du lundi au vendredi au 27 59 43 42 après 17 h 30.

Département 60
Vends MD + 1 manette + 4 jeux : 500 Frs. Tel à Henri au 44 58 01 64 après 18 h 30.

Département 60
Vends MD, tbe, 3 manettes, adaptateur, 12 jeux (Fifa, Mortal Kombat...) : 2000 Frs ou échange contre une SNIN avec jeux ou une Néo Géo avec jeux. Tel à Georges au 44 29 95 58.

Département 61
Vends Game Gear + 20 jeux : 1000 Frs et vends Mega 32X : 650 Frs, et nbx jeux MD à 70 Frs l'un. Tel au 33 26 36 49.

Département 62
Vends jeux MD : Shining Force 2, Flink, Fifa 95... Tel au 21 49 36 13.

Département 62
Vends sur MS : Alien 3 : 150 Frs, Asterix 2 : 130 Frs, Back to the Future 3 : 120 Frs et Donald Duck : 100 Frs. Tel à David au 21 07 44 84 après 19 h.

Département 62
Vends MD + 2 manettes infra 6 boutons + 2 avec fils + 5 jeux Sonic 1, 3, 4, Mickey Mania, Aladdin de 200 à 250 Frs ou le tout pour 1190 Frs. Tel au 21 86 29 39.

Département 65
Vends Master System + 8 jeux + 2 manettes + pistolet, tbe, à un prix intéressant. Tel à Frédéric au 62 95 46 93 pendant les heures de repas.

Département 67
Vends Game Gear + 1 jeu ; Lynx + 1 jeu ; MCD2 + 1 jeu ; SNIN + jeux, le tout à prix sacrifiés ou échange contre Néo Géo CD ou 3DO. Tel à Patrice Klein au 88 82 21 67.

Département 67
Vends nbx jeux MD et SNIN à prix très intéressants : Donkey Kong Country... Tel à Joffrey au 88 87 27 67.

Département 69
Vends sur MD : Sonic, Rocket Knight, Global Gladiator, Mortal Kombat, Megagames 1 de 50 à 200 Frs ou échange. Tel au 77 54 38 12 les week-end.

Département 69
Vends MS + 2 pads + Sonic 1 et 2 + Mickey + Alec Kid intégré : 499 Frs. Tel au 72 72 07 70.

Département 70
Vends sur MD : Shaq Fu (350 Frs), Mighty Might (200 Frs), Spat. House 2 (100 Frs). Tel au 84 76 62 17 à Nicolas après 18 h en semaine.

Département 71
Vends sur MD : Sonic 2 : 199 Frs, Sonic 3 : 260 Frs, Sunset Rider 120 Frs, Batman 140 Frs, Team USA 180 Frs, Hockey 93 : 160 Frs. Tel à Damien au 85 34 85 59.

Département 74
Vends jeux sur MD et jeux Néo Géo ou Néo Géo CD, recherche CD original d'Akira, achète SN + Yuyu Hakusho 2 et Dragon Ball Z 3 + 2 manettes, pas cher. Tel à Shan au 50 02 71 05 après 18 h.

Département 75
Vends jeux MD : Landstalker VF : 250 Frs, Shining Force US 200 Frs, Flashback 200 Frs, Phantazy Star 3 : 200 Frs, Sonic 2 : 100 Frs. Tel au 45 45 63 22 le soir.

Département 75
Vends MD + 1 manette + 1 joy : 250 Frs, vends Le Roi Lion 270 Frs ou le tout pour 450 Frs. Tel au 43 67 94 65 à partir de 18 h.

Département 75
Vends MD + 1 manette + environ 20 jeux : Earthworm Jim, Le Roi Lion, Fifa Soccer, Landstalker..., valeur totale 5500 Frs, vendue 2200 Frs. Tel au 42 22 72 48.

Département 75
Vends ou échange jeux MD : Super SFII, MK, Aladdin, Street of Rage... de 50 à 300 Frs. Tel au 45 51 92 83.

Département 75
Vends MD + 1 pad + 1 joy : 250 Frs, vends aussi le Roi Lion : 290 Frs, ou le tout pour 450 Frs. Tel à Tristan au 43 67 94 65 à partir de 18 h.

Département 75
Vends GG + Mortal Kombat, Sonic 2, Super Kick Off, 3 jeux : 1750 Frs. Tel à Michaël au 43 27 40 25.

Département 77
Vends Saturn V : péritel + Virtua Fighter : 4000 Frs, vends aussi jeux Saturn, PS-X, 3DO, NEC, échanges possibles. Tel au 64 23 82 14 à Cédric.

Département 77
Vends MCD 2 + 3 CD à 1000 Frs, MCD seul à 700 Frs et le jeu 300 Frs (Tomcat Alley...). Tel à Mathieu au 64 68 44 67 après 18 h.

Département 77
Vends Game Gear avec 8 jeux, sacoche, loupe, boites et notices (Sonic 2, T2, Shinobi 2, Mortal Kombat, Kick Off, Columns, Crash Dummies, Krusty Fun House) : 1300 Frs. Tel au 64 38 41 85.

Département 77
Vends ou échange 6 jeux GG (50 -150 Frs) : Mortal Kombat, Double Dragon, Super Monaco Grand Prix, prix à débattre. Tel après 18 h à Christophe au 60 63 81 10.

Département 78
Vends MD switchée, tbe, 3 jeux, Arcade-P. Pro 1 et Striker, valeur 1500 Frs, vendu 750 Frs, achète PS-X. Tel au 34 89 72 64.

Département 78
Vends jeux MD et MCD : Soleil, Landstalker, Ground Zero Texas, Sylpheed. Tel à Xavier au 34 60 22 33.

Département 78
Vends MD switchée + 3 jeux + Arcade P. + Striker + Pro 1, valeur 2000 Frs, vendue 800 Frs. Tel au 34 89 72 64.

Département 80
Vends Game Gear + adaptateur + 14 jeux, valeur 3000 Frs, vendu 1500 Frs. Tel à Nicolas au 22 43 15 28.

Département 84
Vends MD + 5 jeux (DBZ) + 2 pads + Menacer : 650 Frs. Tel à Yacine au 90 60 10 63.

Département 86
Vends 2 Lock-On. Tel à Fabrice au 49 51 11 95 après 17 h.

Département 88
Vends MD complète 600 Frs + jeux à 100 Frs : Alien 3, Sonic, Thunder Force 4, Street Fighter. Richardot Pierre 1 Place des 111 Volontaires 88340 Le Val d'Ajol ou tel au 29 30 58 52.

Département 91
Vends SMS + 2 manettes + 14 jeux : prix à débattre. Tel à Christophe au 60 11 54 23 vers 20 h.

Département 91
Vends MD + 13 jeux : 1500 Frs. Tel à Laurent au 60 77 29 18 après 18 h.

Département 91
Vends jeux MD : NBA JAM, Landstalker VF : 200 Frs ou les 2 : 350 Frs. Tel à David au 69 83 16 80.

Département 92
Vends Saturn, PS-X, PC-FX + jeux, prix intéresants, nbx nouveautés. Tel à Driss au 42 29 03 56.

Département 92
Vends MD + 12 execellents jeux + nbx mags, le tout neuf à prix intéressant. Tel à André le soir au 47 36 73 12.

Département 92
Vends Saturn avec prise péritel + transfo (FR) + 2 jeux Vitrua Fighter et Clokwork King 4500 Frs. Tel au 41 15 07 05 à Laurent après 18 h.

Département 92
Vends jeux MD : World Cup USA 94, Street of Rage 2, Jurassic Park pour 200 Frs pièce et Fatal Fury, European Club Soccer, Wrestlemania à 120 Frs pièce. Tel au 46 56 57 22.

Département 92
Vends sur MD : MK 2 : 275 Frs, MK : 125 Frs, Megagames 1 : 150 Frs, Ecco : 120 Frs, Fifa International Soccer : 150 Frs, Bulls vs B. : 120 Frs, Super MPG II : 150 Frs, vends 7 autres jeux. Tel à Cyril au 46 32 38 90.

Département 92
Vends 5 jeux MS, tbe à 70 Frs pièce ou 250 Frs le tout : Sagaïa, Golden Axe, Ninja Gaïden, Galaxy Force, Shadow of the Beast. Tel au 47 74 50 50 aPrès 18 h.

Département 92
Vends MD + MCD2 + 2 pads + 3 jeux (Street of Rage, Road Avenger et Fifa 94) : 1500 Frs port compris, vends news et oldies MD de 200 à 350 Frs. Tel au 47 95 00 36 à David.

Département 93
Vends Game Gear avec 7 jeux + loupe + malette : 1200 Frs. Tel au 43 62 83 87.

Département 93
Vends MD + Virtua Racing, Fifa, Sonic, le tout encore sous garantie pour 1000 Frs. Tel à Olivier au 43 81 16 76.

Département 93
Vends 32X jamais servi, valeur 1490 Frs, cédé 900 Frs, vends Néo Géo, SNIN, PS-X, Saturn, vends nbx jeux news SNIN, 32S, Néo Géo CD, MD. Tel au 48 59 10 91 à 18 h 30 le week-end.

Département 94
Vends jeux MD de 50 à 300 Frs à débattre. Tel à Smash TV, Last Battle, Talespin, Mickey, Sonic 1 et 2, Tiny Toons, Archrival, Fatal Fury, Shadow Dancer. Tel à Gab. au 46 71 85 28 après 19 h.

Département 95
Vends GG + loupe + adaptateur + 2 jeux : 450 Frs et vends 14 jeux à 60 Frs pièce, jeux sans boite : 50 Frs. Tel à Robert au 34 14 70 68.

Jobs

Département 75
Actif Media France recrute des programmeurs sur PS-X, Saturn et PC, si vous avez une expérience du développement du jeu vidéo, envoyez-nous sans tarder votre CV, vous nous intéressez. ACTIF MEDIA FRANCE 76 Rue de Bagnolet 75020 Paris.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun Problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

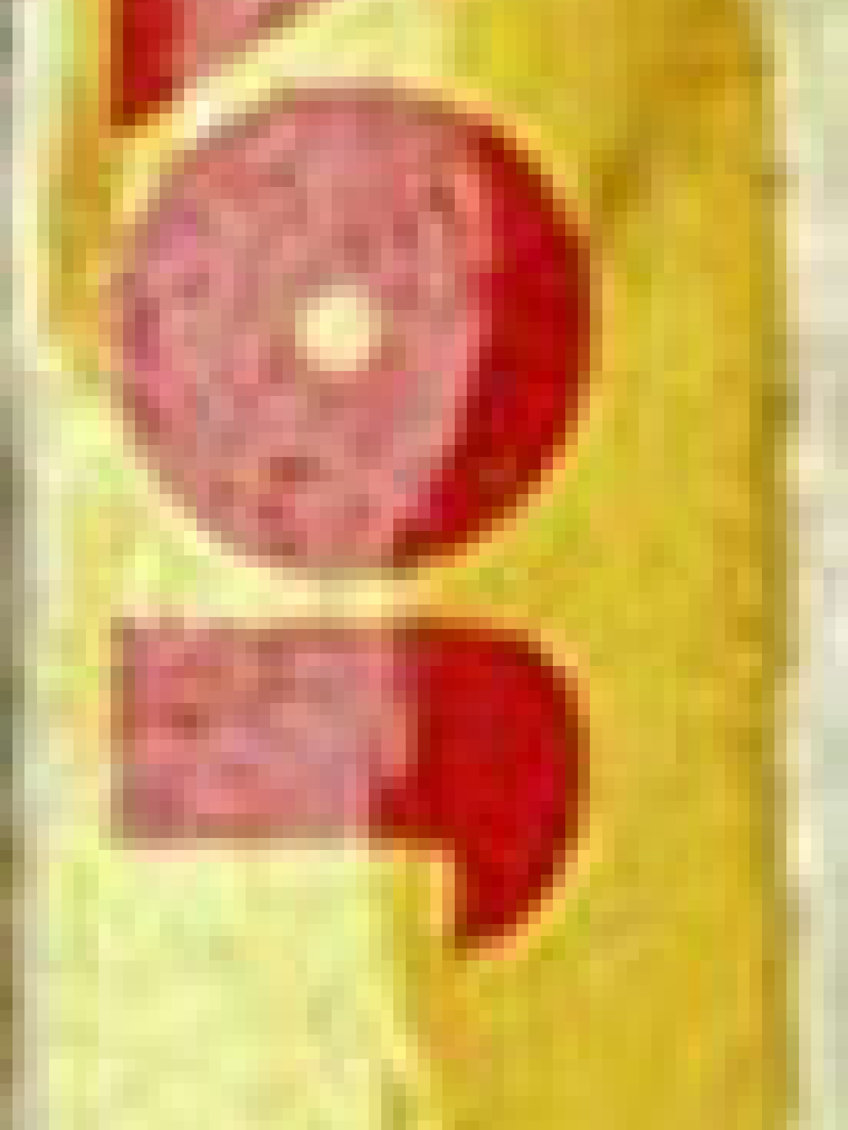
❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 41

JOYPAD • PA • 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Demon's Crest
Il ne s'est pas brûlé les ailes...
Vous vous en brûlerez les doigts !
CAPCOM au sommet de son art avec DEMON'S CREST, le dernier Chef d'Oeuvre de la SAGA DES GHOULS AND GHOSTS !
Le Royaume des Démons était paisible jusqu'au jour où 6 pierres magiques tombèrent du ciel. Ces pierres étaient tellement convoitées qu'une guerre civile éclatât dans le Royaume. Le combat fit couler beaucoup de sang jusqu'à ce qu'une gargouille en sortît vainqueur : le célèbre démon rouge Firebrand. Le sinistre Phalanx attendit sa victoire pour lui voler les blasons magiques. Aujourd'hui, c'est à vous d'aider Firebrand à retrouver les pierres et unir le pouvoir du Blason du Démon, avant que le Royaume des Démons ne tombe entre les mains du maléfique Phalanx ! Bienvenue en Enfer ...
LUDI GAMES
36.15 LUDI GAMES
SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
CAPCOM
© 1994 CAPCOM. Demon's Crest is a trademark of CAPCOM. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM Co Ltd. Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System ™, The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
JOUE et GAGNE
...Le Top des Consoles
Et Plein de Cartouches de Jeux
36 68 68 77 Jeu sans obligation d'achat
APPELLE VITE AU :
36 68 68 77
2,19 Frs / minute

32

RS